http://www.gamecenter.ru

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

№ 6
1999

Подробное освещение событий игрового мира

Самые свежие новости от издателей и разработчиков

Советы по прохождению и солюшены



Более 150 игр в номере

Commandos: Beyond the Call of Duty
Premier Manager '99
Fighter Squadron
Warzone 2100
Redline
и многие другие...

Мега Хит
Requiem: Avenging Angel
Aliens vs Predator
Аллоды 2

BattleCom
Наворот или Интервью с фрагом...

Interstate '82
Quake III: Arena
Gabriel Knight III

preview

Conquest: Frontier Wars
Fighting Steel: WW2 1939-42
и еще десяток игр...

Сумма технологий

Тест джойстиков
Рычаги на себя – и вперед!..

Цифровые фотоаппараты
Наигрался? Пора отдохнуть...




ISSN 1560-988X



Инструкция для психопата

и



краткий курс молодого придурка

Mission Possible

MegaGame №6 1999



intel inside
pentium III

Mega GAME
Номер 6
1999

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия





МЕГАХИТ



Аллоды 2. *Можем ведь! Живет и будет жить страна, которая умеет делать ТАКИЕ игры! Да что там говорить, я целыми днями исхожу слюной, мечтая поскорее добраться до дома и пройти еще хотя бы одну миссию. Не потому что я мечтаю жить в виртуальности, а потому что не потерял и не собираюсь терять интереса к волшебной сказке. Чего и вам желаю.*







Aliens versus Predator. *Мы никому не отдали этот ревив. Писали его всей редакцией, спорили и играли. Потому что ИНТЕРЕСНО, потому что встретились в этой игре с теми, кого знаем и любим уже давно, потому что хоть и монстры, а свои, родные, можно сказать, ДОМАШНИЕ... Еще бы, они же живут в наших с вами телевизорах. Домовые конца XX столетия.*



Requiem. *Какая книга самая читаемая в мире? Пережившая тысячи и тысячи переизданий, вышедшая стомиллионными, а может, и миллиардными тиражами книга, буквальным образом сформировавшая тот мир, в котором мы живем? Ответ известен всем — это Библия.*

Игра, выполненная на библейском сюжете, просто не могла не стать хитом, а Requiem сделан так, что мы утверждаем прямо — это не хит, это МегаХит. В это НАДО играть.

С летом вас, дорогие товарищи. С жарой, пылью, короткими ночами, возможными каникулами/отпусками, а также затишьем на игровом фронте. E3 минула, там все всё всем показали и отправились отдыхать. Теперь до осени цыплят считать не предвидится. Редкие игрушки, которые все-таки появятся в летние месяцы, будут либо долгожданными хитами (говорят, нас наконец осчастливят долгостроями Tiberian Sun'ом и третьим Mechwarrior'ом), либо останутся тотально незамечены играющей публикой. У нее, у публики играющей, как давно было подмечено, летом другие проблемы появляются, и сидеть дома рубиться с железным ящиком становится как-то неинтересно.

И это на самом деле правильно. Летом надо вести здоровый и активный образ жизни. Вон, берите пример с одного из наших авторов, с Гомолога этого, который по горам да пещерам лазит и в лесах в палатках супы кушает (см. интервью). Летом надо ходить в походы, играть в футбол и пинг-понг, на море, в конце концов, отправляться и там карабкаться по скалам, а по ночам сидеть у фонтана с местными представительницами («Ночной зефир струит эфир, шумит бежит Гвадалквивир…» и т. д.).

Пора, дорогой читатель, озаботиться вопросом здорового летнего времяпрепровождения. И потому, читая наш журнал, ты про себя обязательно думай, что бы такое энергоемкое и исключительно здоровое сделать следом за дочитыванием последней страницы. Можно посадить дерево! Можно досрочно сдать все хвосты! Можно просто устроить выезд на природу! Можно!..

А можно просидеть все лето в душном городе, истребляя очередных монстров в очередном 3D-монстрятнике. Нет, вы не подумайте, это я не к тому, что игры надо бросать, что вы - что вы. Но можно по примеру другого нашего автора (см. последнюю страницу журнала) купить себе ноутбук и ехать на море с ним! И сидеть с ним же у фонтана! И, залезши на скалу, истреблять в нем монстров! И никто не сможет потом сказать, что вы не вели здоровый образ жизни.

В общем, о том, каких именно монстров надо истреблять в ноутбуке, сидя верхом на скале над шумящим-бежащим Гвадалквивиром, читайте на последующих двухстах с лишним страницах **MegaGame**.

Иван Шаров
sharov@gamecenter.ru

Список игр упоминаемых в номере

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Алексей Котко («Тридцать дней на линии огня», «Internet для геймера») kotko@gamecenter.ru
Петр Курков (выпускающий редактор)
Николай Скоков («Сумма технологий») nick@subnet.ru
Юрий Травников («Мега-Хит», «Обойма», «Стенка на стенку») jura@gamecenter.ru
Дмитрий Резников (зам. главного редактора; «Предварительный просмотр», «Mission Possible») sharov@gamecenter.ru

Адрес редакции:
111024 Москва
абонентский ящик 101
(095) 273-6560

Литературная редакция **Александр Галкин** (руководитель)
Ольга Гулякова
Людмила Колобова
Наталья Савельева
Алла Стукалова
Каринэ Халатова

Дизайн и верстка **Денис Еремин**
Антон Коркин
Ирина Алексеева
Лейла Беншуша
Наталия Долгая
Игорь Когановский
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель) (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Отдел региональных продаж **Виктория Коваленко** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — РА «Фантазия»

Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс»

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА



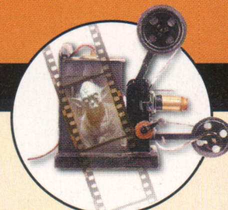
Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демо-версии игр, описываемых в номере.

MechWarrior3
Star Wars Episode 1: Gungan Frontier
HellCopter
Starsiege
Slave Zero
Shattered Light
Expendable
Mars Maniacs
Sports Car GT
Xtom 3D
Shadow Company
Road Wars







Видеосалон

Если у игрушки нет демо-версии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

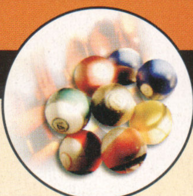
Fleet Command
Giants
The Longest Journey
Dungeon Keeper 2: Reaper Interview











Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до веб-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

BattleCom	**v1.2**
Cute FTP	**v2.8**
GoZilla Free	**v3.3**
GetRight	**v3.3.3**
Net Sonic	**v1.02**
WinRAR	**v2.50**
CheetaChat	**v5.6q**
CleanCIH	**v1.5**
NeoPlanet	**v2.1**

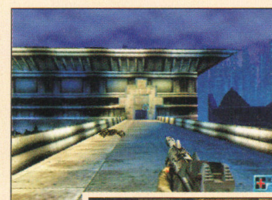




Patches

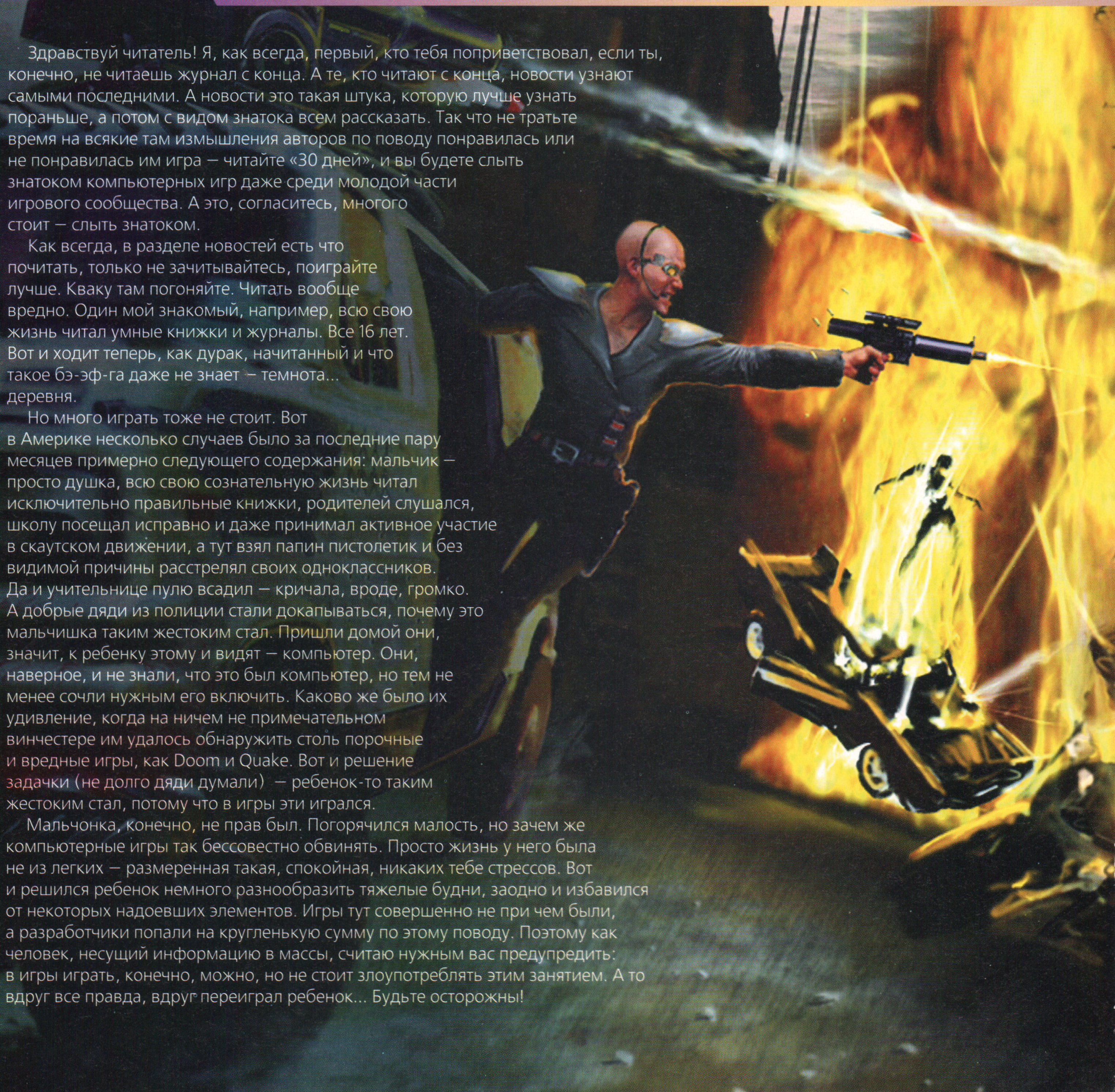
Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

Warzone 2100	**v1.02**
Heretic II	**v1.06**
Lands of Lore III	**v1.06j**
Redline	**patch**
Unreal	**v224**
Apache Havoc	**v1.1d**
Resident Evil 2	**v1.04**
Gangsters: Organized Crime	**patch4**
NASCAR Revolution	**v1.02**
Starsiege: TRIBES	**v1.41**





30 дней на линии огня



Здравствуй читатель! Я, как всегда, первый, кто тебя поприветствовал, если ты, конечно, не читаешь журнал с конца. А те, кто читают с конца, новости узнают самыми последними. А новости это такая штука, которую лучше узнать пораньше, а потом с видом знатока всем рассказать. Так что не тратьте время на всякие там измышления авторов по поводу понравилась или не понравилась им игра — читайте «30 дней», и вы будете слыть знатоком компьютерных игр даже среди молодой части игрового сообщества. А это, согласитесь, многого стоит — слыть знатоком.

Как всегда, в разделе новостей есть что почитать, только не зачитывайтесь, поиграйте лучше. Кваку там погоняйте. Читать вообще вредно. Один мой знакомый, например, всю свою жизнь читал умные книжки и журналы. Все 16 лет. Вот и ходит теперь, как дурак, начитанный и что такое бэ-эф-га даже не знает — темнота... деревня.

Но много играть тоже не стоит. Вот в Америке несколько случаев было за последние пару месяцев примерно следующего содержания: мальчик — просто душка, всю свою сознательную жизнь читал исключительно правильные книжки, родителей слушался, школу посещал исправно и даже принимал активное участие в скаутском движении, а тут взял папин пистолетик и без видимой причины расстрелял своих одноклассников. Да и учительнице пулю всадил — кричала, вроде, громко. А добрые дяди из полиции стали докапываться, почему это мальчишка таким жестоким стал. Пришли домой они, значит, к ребенку этому и видят — компьютер. Они, наверное, и не знали, что это был компьютер, но тем не менее сочли нужным его включить. Каково же было их удивление, когда на ничем не примечательном винчестере им удалось обнаружить столь порочные и вредные игры, как Doom и Quake. Вот и решение задачки (не долго дяди думали) — ребенок-то таким жестоким стал, потому что в игры эти игрался.

Мальчонка, конечно, не прав был. Погорячился малость, но зачем же компьютерные игры так бессовестно обвинять. Просто жизнь у него была не из легких — размеренная такая, спокойная, никаких тебе стрессов. Вот и решился ребенок немного разнообразить тяжелые будни, заодно и избавился от некоторых надоевших элементов. Игры тут совершенно не при чем были, а разработчики попали на кругленькую сумму по этому поводу. Поэтому как человек, несущий информацию в массы, считаю нужным вас предупредить: в игры играть, конечно, можно, но не стоит злоупотреблять этим занятием. А то вдруг все правда, вдруг переиграл ребенок... Будьте осторожны!

МАЙ

1 Редакция поздравляет всех трудящихся с международным днем солидарности и желает им подольше таковыми оставаться.

2 Продолжение праздника. А фирма Diamond Multimedia Systems объявила о выпуске графических акселераторов Viper V770.

3 Фирма Mindscape анонсировала игрушку Creatures 3, которая появится на прилавках магазинов в ноябре этого года. Игра возьмет все самое лучшее из предыдущих частей Creatures.

4 Компания Berkeley Systems объявила о выходе игрушки Orcs: Revenge of the Ancient, которая создана по мотивам знаменитой книги Толкиена «Повелитель колец». В роли издателя выступит компания Sierra.

5 Gathering of Developers и Epic Games объединились, чтобы создать пошаговую стратегию Age of Wonders. Игра в стиле фэнтези будет объединять элементы квеста, стратегии и RPG. Появление в продаже ожидается этой осенью.

6 Вышел expansion к Baldur's Gate, который называется Tales of the Sword Coast. До выхода была небольшая задержка, но хорошо, что она не повлекла за собой длительной отсрочки.

7 Прекращены все разработки патча к игре Quest for Glory V, который изначально должен был добавить в игру поддержку multiplayer'a. К сожалению, причины не сообщаются.

8 Бывшие работники компании Imagic Online из Техаса сформировали новую фирму, которую назвали Playnet. Сейчас новая компания планирует выкупить такие игры, как WarBirds и Dawn of Aces.

9 Гоночный симулятор от компании Ubi Soft, который называется Speed Busters: American Highways, теперь появился на игровом сервере WON.net.

10 Mindscape и Atomic Games подписали соглашение об издании игрушки Close Combat 4, которая должна появиться в IV квартале этого года.

11 Девушка по имени Нел МакЭндрю (Nell McAndrew), которая играла роль Лары Крофт из Tomb Rider'a во всяких рекламных компаниях фирмы Eidos, решила оставить эту фирму и заняться чем-нибудь другим.

12 Electronic Arts не останется в тени в мае. Ее подразделениями планируется выпуск сразу двух игрушек. Это Fleet Command и F-22 Lightening 3.

13 Самое крупное событие месяца (если не года) началось в этот день в Лос-Анжелесе. 13 мая — первый день проведения выставки компьютерных развлечений E3.

14 Вышел патч к игре Requiem: Avenging Angel. Он добавляет к игре поддержку джойстика, а также исправляет некоторые баги в звуковом оформлении.

15 Вышла игрушка SU-27: Flanker 2.0, которую выпустила компания Mindscape.

16 Сегодня наш сотрудник не вернулся с E3. Потому что и не ездил. Американское посольство визы не дало, поскольку в Сербии как раз пару «Апачей» сбили. Впрочем, демки и игрушки нам все равно пришлют.

17 Компьютерный гигант Microsoft выпускает в этот день свое очередное сумасшествие Midtown Maddness. Гонки на этот раз будут проходить на улицах славного города Чикаго.

18 Конкуренты Microsoft не отстают. В этот день должна выйти игрушка Road Wars от фирмы Intense Entertainment, по сюжету близкая к Midtown Madness.

19 Фирма Cendant Software выпустила еще один симулятор рыбалки, которые в последнее время стали очень популярными. Он называется Field & Stream Ultimate Fishing.

20 В двадцатых числах мая выйдут сразу две игры — симуляторы гольфа. Обе игрушки выпустит фирма Access. Они называются Links Extreme и Links LS U.S. Open at Pinehurst.

21 Поклонники жанра RPG в мае, очевидно, не будут сидеть без дела. Наряду с продолжением Baldur's Gate выйдет и седьмая часть Might and Magic, которая называется For Blood & Honor. Издатель — компания 3DO.

22 Все поклонники многочисленных квестов о Шерлоке Холмсе празднуют 140 лет со дня рождения непосредственного создателя этого культового персонажа — Артура Конан Дойла.

23 Должна появиться игра Shadow Company производства компании Interactive Magic. Можете попробовать поискать ее на прилавках магазинов или... (ну, кто–где).

24 Гоночные симуляторы, посвященные «Формуле-1», выходят с завидной регулярностью. Вот и 24 мая Eidos Interactive планирует выпустить на прилавки магазинов игру Official Formula 1 Racing.

25 Вышла официальная версия игрушки Alien vs. Predator, где игрокам предоставляется возможность, наконец, разобраться, что же сильнее — Чужой или Хищник. В роли издателя игры выступила компания Fox Interactive.

26 Легендарная компания Microprose 26 мая выпускает долгожданную игру Star Trek: Birth of the Federation.

27 Горячие деньки выдались в конце мая. 27 числа появилась еще одна игра, ожидавшаяся с большим нетерпением. Это продолжение трехмерной леталки с несложным управлением Descent 3.

28 Вышла версия игры Civilization: Call to Power для платформы Linux.

29 Компания Nova Logic собирается выпустить игру Delta Force 2, которая должна появиться в конце осени. Здесь будет много новых миссий, а gameplay пополнится возможностью голосового общения по сети при многопользовательской игре.

30 Предпоследний день весны по календарю принес приятный сюрприз поклонникам Лары Крофт. В этот день вышел программный продукт, который называется Tomb Rider 2: Gold от компании Eidos Interactive.

31 Последний учебный день для молодой части наших читателей. Поздравляем всех с успешным окончанием года... и все такое...

Short News

- Компания Discreet Monsters объявила, что она должна показать свою новую 3D-realtime-action-adventure, которая называется The Real Neverending Story на выставке Elecrtonic Entertainment Expo (E3) в этом году.



- Фирма BioWare сообщила, что она планирует выпустить сиквел к игре NeverWinterNights, который называется NeverWinter в IV квартале 2000 г. Основным моментом в новой RPG будет взаимодействие игроков с Повелителем Темницы (Dungeon Master) в трехмерных онлайновых окружениях.

- Давний проект по созданию игры Doom с использованием библиотек OpenGL для более впечатляющих 3D-эффектов закрыт. Двухгодичные разработки были прерваны в связи с тем, что два винчестера, а также кассеты стримера, на которых сохранялась вся информация о glDoom, были «по несчастливому стечению обстоятельств» испорчены.

- На самом посещаемом игровом сервере в мире MSN Gaming Zone появились две самые новые игры компании 3DO. Это спортивный симулятор бейсбола High Heat Baseball 2000 и 3D-шутер, который называется Requiem: Avenging Angel.

Voodoo 3 и игра Starsiege

URL http://www.datumplane.com

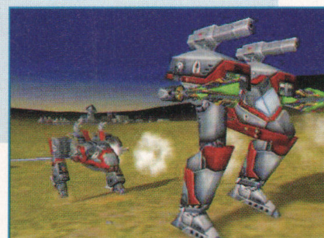
Ребята на сайте Datumplane: Starsiege раскопали некоторую информацию о том, как заставить работать игрушку Starsiege вместе с карточкой Voodoo 3. У нас в стране, наверное, не многие успели обзавестись данным дорогостоящим девайсом, но со временем количество пользователей Voodoo 3 будет расти. А если вы уже сегодня испытываете проблемы с запуском Starsiege с Voodoo 3, проделайте следующую последовательность действий:



1. Загрузите драйверы Voodoo Banshee с официального сайта компании 3Dfx (www.3dfx.com).
2. Кликните два раза на файле, который скачался к вам на компьютер, и разархивируйте его в какую-нибудь папку на вашем компьютере (например, **C:\Drivers\Banshee** или в любую другую).
3. Найдите в этой папке файл **glide2x.dll**.
4. Скопируйте его в папку **Dynamix/Starsiege** или туда, где у вас находится Starsiege. Если вы еще не установили игру, срочно сделайте это, а затем повторите пункты 3–4: без установки ничего работать не будет.
5. Наслаждайтесь карточкой Voodoo 3.

Проделанные операции позволят игре Starsiege использовать новые драйверы Voodoo Banshee, но, к сожалению, другие игры, установленные на вашем компьютере, будут лишены такой возможности (почему — мне не понятно, но так утверждают авторы совета). Решение это появилось на сайте StarsiegePlayers.com.





Открылся сайт новой игры Blade Masters

URL http://www.blademaster.com

Совсем недавно открылся официальный Web-сайт игры Legends of Blademasters, где предлагается некоторое количество информации по этой игре, в том числе скриншоты, сюжет, предыстория и др. Жанр, представленный разработчиками — компанией Ronin Entertainment (www.roningames.com), выглядит просто ужасающе: 3D-Action-Adventure-Role Playing Game. Очевидно, здесь будет иметь место смешение жанров, что наблюдается сейчас во многих современных играх. Сюжет, представленный на сайте, невелик и малоинформативен. В очередной раз некое королевство захватывают темные силы, и герой игры противостоит им в одиночку, с использованием разного рода оружия и магии. Картинки тоже не очень-то впечатляют: все они какие-то маленькие, рассмотреть на них что-либо весьма сложно. Однако создатели сайта обещают значительное обновление содержимого, которое должно было произойти первого мая, так что заходите сюда после праздников за дополнительной информацией.











Анонсировано продолжение серии Warlords

URL http://www.mindscape.com

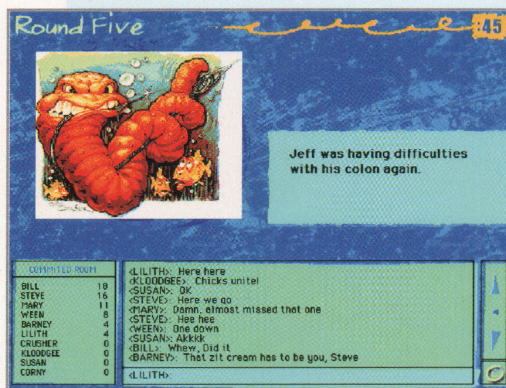
Компания Mindscape Entertainment продолжает разрабатывать свою древнюю и очень успешную торговую марку Warlords. Фирма анонсировала новую игру Warlords BattleCry, которая должна появиться в ноябре этого года. Игрушка выйдет под торговой маркой фирмы Red Orb Entertainment (www.redorb.com), а в роли разработчика выступит компания Strategic Studies Group. Новой особенностью игры станет то (ну вот, опять создатели поддаются веяниям моды), что это будет стратегия реального времени. В игре геймерам предлагается сыграть за одну из восьми рас, каждая из которых будет иметь уникальный вид, соответствующие анимации, игровые особенности, заклинания и т. д., после чего придется создать свою армию и сразиться с остальными расами, за которых выступят либо AI, либо живые соперники. Игровой сценарий будет разбит на шесть частей, и, чтобы его пройти, можно будет выбрать две стратегии — осторожную (с применением дипломатии) или тупо разгромить всех соперников с применением силы. Успешное прохождение миссий потребует от вас умения не только сражаться мечом, но и активно применять магию. Магия игрушки включает восемь магических систем (наверное, применительно к восьми расам) и более 70 различных заклинаний. Все боевые действия будут искусно сделаны с применением различных высокодетализированных 3D-эффектов, таких, как анимация юнитов, боевых действий и заклинаний. Редактор сценариев позволит геймерам реализовать свои стратегические замыслы в своих собственных миссиях. Multiplayer игры будет поддерживать одновременное участие до шести игроков по локальной сети (протокол IPX) и четырех геймеров по сети Internet.

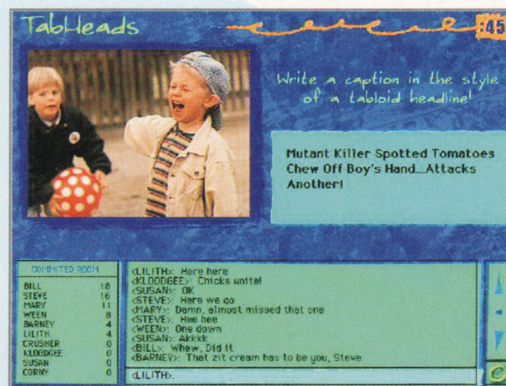


Оригинальная игрушка на сайте Berzerk

URL http://www.won.net/gamerooms/berzerk/

Новая онлайновая игрушка недавно присоединилась к игровому сообществу Berzerk. Она называется «Get the Picture». Надо признать, что игра действительно оригинальна. В ней геймеры должны придумать смешную или остроумную подпись к рисунку, фотографии или картинке, после чего остальные игроки на сервере Berzerk проголосуют за лучшую и таким образом определят победителя. Причем на придумывание и написание подписи у каждого геймера есть всего 45 секунд. В числе представленных рисунков могут быть даже абсолютно бессмысленные и абстрактные картинки,





что усложняет задачу довольно сильно. После этого все придуманные подписи выводятся на одну страничку и участники голосуют за самую остроумную из них. В соответствии с этим распределяются окончательные очки. В каждой игре всего 7 раундов. Галерея из многих тысяч картинок практически гарантирует, что ни один участник не будет придумывать подпись к одной и той же картинке дважды. В момент сдачи номера игра Get the Picture еще не была доступна, однако был анонс и скриншоты. Посмотрите, как это все будет выглядеть.

Short News

- Компания Electronic Arts открыла филиал в Австралии. Это новая студия разработчиков, которая возьмет на себя обязанности по созданию нескольких игрушек EA Sports. Новое австралийское подразделение будет производить до 30 разных игр ежегодно. На него же возложены обязанности по распространению игр на территории Азии/Тихоокеанского региона.
- Компания Centropolis Interactive объявила об открытии собственного игрового сервера, который называется Centropolis Gaming Center (www.centropolis.com/games). Сейчас здесь представлены всего две игры фирмы Mythic Entertainment: Darkness Falls: The Crusade и Splatterball Plus, но в ближайшем будущем планируется расширение списка доступных игр. Стоимость месячной подписки на все игры — $19.95.
- Компания Head Games объявила о релизе игрушки Extreme Rodeo. Игра достаточно экстремальная, и геймеры смогут попробовать себя в таких экзотических видах спорта, как связывание телят, скачки без седла и гонки с быками.

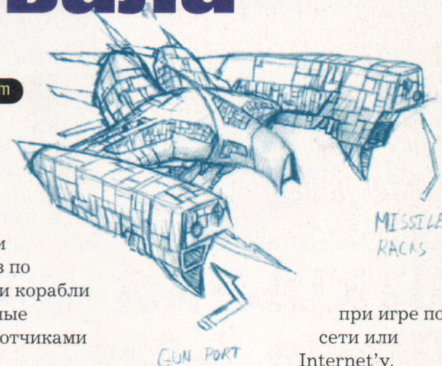
Interplay анонсировала FreeSpace 2

URL http://www.interplay.com

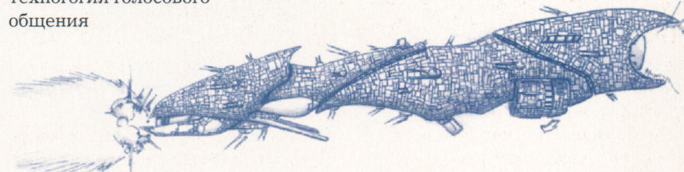
Компания Interplay анонсировала сиквел к игрушке Descent FreeSpace, который будет называться FreeSpace 2. К сожалению, просто анонсировала — без всяких скриншотов и подробной информации. Но кое-что все-таки стало известно (посмотрите хотя бы на рабочие рисунки). Игра находится в разработке компанией Volition (www.volition-inc.com) и, как и все игрушки под торговой маркой Descent, будет представлять собой космический симулятор. Наряду с миссиями против AI, FreeSpace 2 будет поддерживать режим многопользовательской игры по локальной сети или Internet'у. Игра начинается через 32 года после Великой Войны (Great War), когда раса Shivans смогла восстановиться после последнего поражения и стала снова угрожать прочим живым существам (Terran'ам и Vasudan'ам). Произошли также некоторые другие неприятные события, как-то восстание и гражданские войны. Геймеры примут участие в боевых действиях на стороне военного альянса, который называется Galactic Terran Vasudan Alliance. В игре будет представлено более 70 космических кораблей разнообразной формы и размера. Интеллектуальная система обмена сообщениями позволит всем игрокам осуществлять управление всеми подчиненными боевыми подразделениями, требовать подкрепления у вышестоящих организаций и изменять ход битвы в соответствии с ситуацией.



В распоряжении играющих будет много всякого оружия, которое устанавливается на космические корабли. С его помощью можно будет сразиться (и победить) с огромными вражескими кораблями, в десятки раз по размеру превосходящими корабли союзников. Как уникальные особенности игры разработчиками анонсированы какие-то специальные эффекты «туманности». Они выражаются в том, что, когда космический корабль залетает в туманность, он становятся уязвим для таких природных явлений, как молнии, электромагнитные течения и т. д. Игра против живых соперников будет поддерживать как deathmatch, так и популярный ныне teamplay. Будет также добавлена техногогия голосового общения

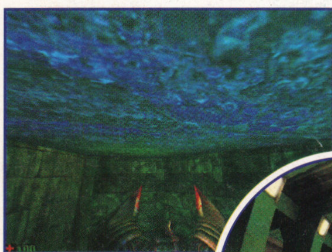


при игре по сети или Internet'у. Одновременно участие в игре смогут принять до восьми игроков. Графический движок FreeSpace 2 будет поддерживать использование 3D-акселератора и без оного работать вообще не будет. Остается добавить, что выход игрушки ожидается лишь зимой 1999 года.



На E3 не будет Duke Nukem Forever и Prey

Эта новость стала одной из самых популярных в Сети накануне выставки E3. Похоже, что компания 3D Realms (www.3drealms.com) не собиралась показывать ни игрушку Duke Nukem Forever, ни Prey. А представитель компании Джорж Брусард (George Broussard) даже попытался оправдаться за столь нелогичный поступок. Он сказал,







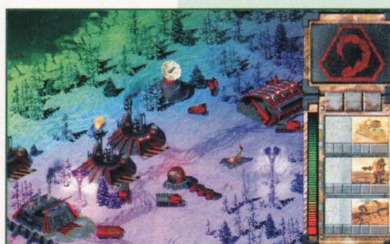


что причиной того, что обе долгожданные игры не появятся на E3, является огромное желание разработчиков побольше поработать и не тратить целую неделю на какие-то там выставки. Да еще разработчики решили сэкономить месяц времени и не разрабатывать демоверсию, которую ранее и предполагалось показать на E3. Создатели, по заявлению Брусарда, четко расставили приоритеты: для них важнее пораньше выпустить игры Duke Nukem Forever и Prey, чем участвовать в E3. Да, тут никто не сможет придраться. Они хотят поскорее закончить игры. Почему, интересно, другие компании все-таки предпочитают потерять месяц и еще неделю на это мероприятие? Может, 3D Realms испытывает сложности в создании игр или они еще очень далеки даже от стадии бета-тестирования? Что касается игры Duke Nukem Forever, на официальном сайте не представлено даже приличных картинок; все, что есть, — только две старые картинки низкого качества, которые погружают в глубокий пессимизм всех тех, кто надеется на скорый выход игры. Зато на сайте Dukeworld.com удалось обнаружить несколько скринов приемлемого качества. А картинок из игры Prey уже довольно много, даже на сайте компании 3D Realms.

Разработчики C&C: Tiberian Sun остаются без ведущего дизайнера

Ведущий дизайнер проекта Command and Conquer: Tiberian Sun оставил команду разработчиков за несколько месяцев до предполагаемого выхода игры и присоединился к бывшему члену Westwood Studios (www.westwood.com) Льюису Патерсону (Lewis Paterson) с целью создания собственной компании по разработке компьютерных игр как для PC, так и для приставок. Бывший руководитель дизайнеров проекта Tiberian Sun Эрик Йео (Eric Yeo) и Патерсон решили назвать свою новую компанию 7 Studios. Представитель компании Westwood сообщил, что потеря ведущего дизайнера никак не скажется на сроках выхода игры Tiberian Sun. Пост главного дизайнера пустовал недолго, и его занял ведущий художник проекта Red Alert, который на сегодняшний день является самым успешным коммерческим начинанием компании Westwood. Сиквел к знаменитой стратегии реального времени находится в разработке уже более двух лет, и об уходе Yeo стало известно всего два месяца назад, но, несмотря на это, команда разработчиков в какой-то степени подготовилась к этому малоприятному событию. Об этом говорит тот факт, что







предполагаемая дата выхода игры пока никуда не переносится. Однако сотрудники Westwood все равно сожалеют об уходе Yeo, но, несмотря ни на что, желают ему всего самого лучшего. На вопрос о возможной судьбе следующих проектов компании в связи с уходом сотрудника представитель компании сказал, что осталось еще много талантливых людей, которые просто одержимы жанром RTS, и пока никто не собирается закрывать следующий проект Westwood, который имеет рабочее название Twilight.

Short News

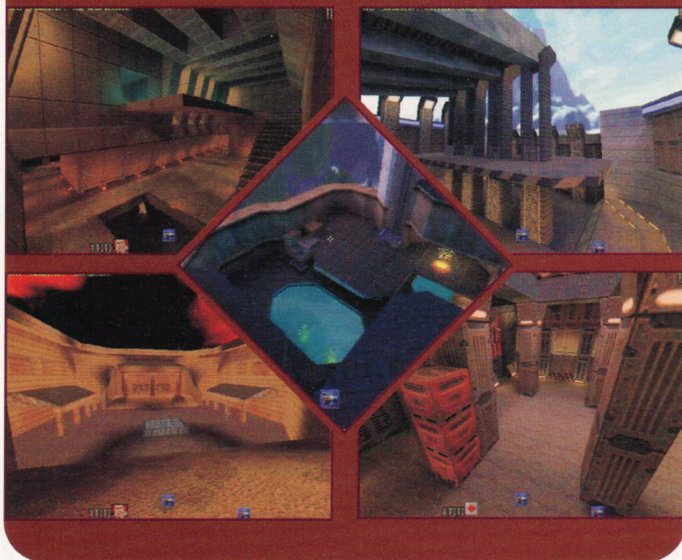
● Фирма Capcom сейчас создает фильм, который называется Resident Evil. Некоторые кадры из фильма, а также прочая информация была представлена на выставке E3 в мае. От всяких комментариев по этому поводу представители компании отказываются, но, по некоторым данным, уже тогда начался подбор актеров, а режисер Джордж Ромеро (George Romero) должен был лично присутствовать на E3.

Американские магазины дают компьютерные игры в аренду

Достаточно интересная новость. Некоторое время назад на многих игровых сайтах в Сети появилось сообщение, где сказано, что некоторые американские магазины по продаже компьютерных игр, которые называются Blockbuster, решили попробовать новый вид услуг. По новой программе, проводимой этими магазинами, все геймеры могут за небольшую плату взять диск в аренду на три дня. На каждый из таких дисков записывается программный продукт, который называется NetActive. Он делает игру невозможной по истечении трех дней. Геймеры, которые таким образом взяли игрушку в аренду, смогут через три дня либо продлить срок, либо приобрести игру в собственность. И все это можно будет сделать в режиме on-line. Интересно, насколько долго продлится такая услуга в магазинах США. У нас, к сожалению, пока такое невозможно: находчивые флибустьеры сразу этим воспользуются. Уж навороченная программа NetArchive будет взломана тут же. А жаль, услуга-то стоящая. Теперь перед тем, как покупать игру, американцы могут в нее сначала поиграть, притом достаточно долго. И разработчиков это может сподвигнуть на качественные продукты: всякую халтуру-то при такой системе точно никто покупать не будет.

Новая Rocket Arena 2!

Один из самых лучших модов для Quake II, в который я когда-либо играл, Rocket Arena 2 вырос до версии 2.5. В новую версию вошли 9 уникальных карт, которых не было в предыдущей версии, и 57 новых арен (arenas). К тому же создатели добавили несколько просто убойных карт, сделав их из наиболее удачных уровней двух первых релизов. Таким образом, новая версия Rocket Arena 2 теперь содержит 28 карт и 172 арены. Как полный вариант нового мода, так и апгрейд с предыдущей версии можно скачать с сайта PlanetQuake.com.



В Европе вышло продолжение Jazz Jack Rabbit 2

Компании Orange Games и Project 2 Interactive выпустили add-on к игре Jazz Jackrabbit 2, который называется Secret Files. Удивительной особенностью данного события является тот факт, что продукт был выпущен исключительно на территории Европы. Причем о его выходе на территории Северной Америки пока нет даже слухов. Вот так американцев кинули. Напомню, что игра пердставляет собой незатейливую аркаду, которая не обременена такими технологическими наворотами, как полностью трехмерная графика, огромный разветвленный сценарий, поддержка видеоакселераторов и т. д. Игрушка эта не сильно перегружает мозг (головной, равно как и спинной) и не претендует на жесточайшую конкуренцию с 3D-шутерами, но в этом и есть ее плюсы. А особенностями последнего add-on'а станет новый персонаж — девушка по имени Лори (ее вы можете видеть на некоторых картинках), а также десять новых уровней и другие новые фичи, в принципе стандартные для любого add-on'a.







GT будет издавать Ka-52 Team Alligator

Компания GT Interactive (www.gtinteractive.com) объявила, что она выступит в роли издателя новой игрушки Ka-52 Team Alligator. Это будет продвинутый авиасимулятор одноименного вертолета. Что-то жанр этот в последнее время не в почете. Сегодня в соответствии с последними технологическими достижениями всякий разработчик добавляет в свою игрушку поддержку многопользовательской игры по локальной сети или Internet. Авиасимуляторы — не исключение. Практически каждый из них поддерживает игру по сети, но что-то возможность эта используется не особо активно. На игровых серверах игры этого жанра практически не представлены, а если и есть, то играет в них подавляющее меньшинство. И в компьютерных клубах симуляторов практически нет — там все больше играют в Quake II и Starcraft. Может, новое творение компании-разработчика Simis (www.simis.co.uk) изменит сложившуюся тенденцию. Игра Ka-52 Team Alligator ожидается этой осенью, и предполагаемая цена на нее составляет около $50.









Short News

- Победитель предстоящего турнира Monster Truck Madness, который проводит корпорация Microsoft, в качестве приза получит небольшой грузовичок Toyota Tundra. А все полуфиналисты посетят завод Toyota в штате Индиана.
- Обнародованы некоторые детали о танковой стрелялке «Громада», которыми поделилась компания «Бука». Игра, скорее всего, выйдет во II квартале 1999 г. и будет содержать 25 миссий, около 20 различных видов вооружения, полностью трансформируемый танк, контроль за которым будет осуществляться играющим, и полностью нелинейный сценарий.



А у нас...

Лето, все в отпуске. Иногда хорошая погода этому делу активно способствует. О чем писать-то? Многие поэтому пишут и говорят о погоде, но никто не может ничего поделать в этом направлении... А у нас новости от российских разработчиков и издателей, которым никакая погода — не помеха.

В конце апреля российская компания Snowball объявила бета-тестирование своей игрушки, находящейся в стадии разработки, которая называется Warlord Vseslav: Swords of Fire. Событие это было, естественно, приурочено к выходу технологической тестовой версии игры, которая, по словам самих создателей, не тянет даже на полноценную демоверсию. Для участия в тестировании приглашались все желающие, и уже через несколько часов после открытия записи на участие в тесте откликнулось большое количество российских геймеров. Приятно, что в такие непростые времена проект фирмы Snowball не стоит на месте, а активно движется к своему завершению. Игра будет представлять собой жанровый гибрид RPG/Adventure, и ее действие будет происходить в XI веке. Такой вот небольшой экскурс в историю.



Еще одна хорошая новость для всех российских геймеров. 19 апреля началась продажа диска «Шизариум» — самой потрясающей в своем жанре игры 1998 года. По крайней мере так говорят издатели. Вот краткая вырезка из пресс-релиза:

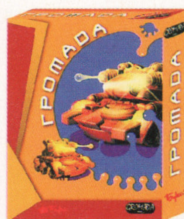
«Свершилось!!! Любители фильмов ужасов и потусторонних миров, фанаты всего «сюрного» и бредового наконец-то получат в свое распоряжение игру, отвечающую их самым смелым мечтам. Фантастический CD-ROM под названием «Шизариум» — это не что иное, как известный Sanitarium, игра, разработанная в США и названная в 1998 году «лучшей в своем жанре». Лучшие графика и музыка, оригинальность и необычные приключения — вот основные эпитеты, которых удостоился этот диск. Не пропустите!»

В качестве издателя на территории России выступает небезызвестная компания «Новый Диск» (имеется ввиду, конечно, CD-диск), которая в последнее время частенько балует нас изданием прекрасных игрушек на русском языке. Sanitarium, который издается «Новым Диском», полностью переведен на русский язык, и в качестве дублеров выступили профессиональные актеры. При всей навороченности и крутости игрушки она не очень требовательна к нашим компьютерам.



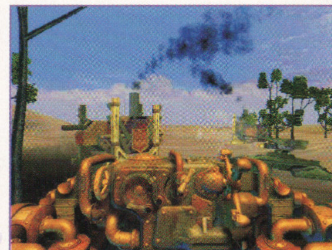


Компания «Бука» радует нас своей активностью. В апреле в продаже появилась игрушка «Громада: Отмщение» российской компании-разработчика Gromada Inc. В игре надо управлять боевой единицей под названием «Кассандра», которая представляет собой вооруженный до зубов танк. Возможности оснащения «Кассандры» практически не ограничены — предусмотрены разного рода апгрейды и усовершенствования. Используя весь арсенал, игроки должны громить все, что движется. Наверное, поэтому игра и называется «Громада».





11 мая состоялся еще один релиз от «Буки». На этот раз вышла вторая часть игрушки «Русская Рулетка». Здесь игрокам придется пройти по просторам шести огромных и совершенно разных миров, где они столкнутся с самыми фантастическими созданиями как природы, так и рук человека, чтобы выполнить сложнейшую игровую миссию. Причем передвигаться можно на совершенно разных транспортных средствах или просто идти пешком. Короче — полная свобода действий.



Грядет также полностью локализованная версия Jagged Alliance 2, которую на территории России опять же будет издавать та же самая «Бука».

Смотрите сами — не так все плохо на игровом компьютерном рынке России. Игры продолжают издаваться, и, что особенно приятно, мы располагаем действительно талантливыми командами разработчиков, которые способны создавать игровые хиты мирового уровня.







А у них...

А что у них? У них все нормально. Игрушек у них много, а будет еще больше. Хорошо им. В июне (как и в любом другом месяце года) намечен выпуск большого количества игрушек, причем некоторые из них ожидались с большим нетерпением.

Взять хотя бы долгожданную Quake 3: Arena от фирмы id Software. Такое крупномасштабное событие, как выход этой игры, сделало бы честь любому месяцу, а не только июню. Можно без преувеличения сказать, что на сегодняшний день не существует 3D-шутера, который бы был более

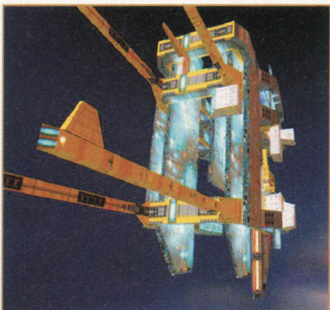






популярным, чем вторая версия Quake. Посмотрим, удастся ли Quake 3: Arena хотя бы повторить успех своего предшественника. Из-за требовательности к ресурсам компьютера в самое ближайшее время это вряд ли возможно. Правда, очевидцы утверждают, что Q3 на голову выше всех конкурентов, поэтому представляется неизбежным его безоговорочное лидерство в самом недалеком будущем. Кстати, читайте preview Quake 3 в этом номере.

На конец июня также намечен выход космического симулятора Homeworld от фирмы Sierra. Игра эта обещается уже давно, и информации по ней много, так что ожидается она с большим нетерпением. Сайт, посвященный



игрушке, регулярно обновляется, и все, что там представлено, в высшей степени достойно внимания. Картинки, честно говоря, впечатляют.

В июне должен появиться Unreal Tournament. Фирма Epic Games не отстает от главных конкурентов в лице id Software. Как и Quake 3, Unreal Tournament будет сделан для сетевой игры



и благодаря своему графическому движку сможет успешно соперничать с Q3. Рискну предположить, что по популярности все-таки Quake 3 будет настолько же превосходить Unreal Tournament, насколько Q2 превосходит Unreal, хотя от разработчиков из Epic Games можно ждать любого технологического прорыва.

ASC Games планирует выпустить гоночный симулятор, который называется Jeff Gordon XS Racing. Как бы он не затерялся в тени такого потенциального мегахита, как четвертая часть Need for Speed под названием Need for Speed: High Stakes. Компания Electronic Arts должна выпустить ее также в июне.

Игрушка Darkstone, которая представляет жанр диаблоподобной RPG и находится в стадии разработки компанией Delphine Software, также появится в этом месяце, если, конечно, не произойдет какой-нибудь задержки. Игра будет издаваться группой Gathering of Developers, а эта компания регулярно балует нас качественными игрушками. Darkstone, как обещается, будет сделан в духе игр Diablo и Rage of Mages и, наверное, сразу после выхода обретет кучу фанатов. Жанр RPG вообще сейчас находится на подъеме (вспомним хотя бы прекрасную игрушку Baldur's Gate), а ведь еще недавно скептиками предсказывалась его скорая кончина. Будем надеяться, что Darkstone поддержит высокий уровень жанра RPG, который установился в последнее время.



Стратегии также не останутся без новинок — на этот месяц был намечен релиз новой игры компании Cavedog, которая называется Total Annihilation: Kingdoms. Обещались прекрасная графика



и отличный gameplay. Судя по картинкам, графика в этой игрушке чем-то напоминает графическое оформление Warcraft II. Она, кстати, будет поддерживать графические акселераторы. Хочется верить, что и остальные элементы Total Annihilation: Kingdoms будут столь же удачными, как и в Warcraft 2. Вообще, разработчики обещают, что их Королевства совершат революцию в стратегиях реального времени, однако не будем им пока верить — лучше подождем окончательного релиза игрушки. В принципе конкуренция в жанре в данный момент не очень большая — так что небольшая революция в целом пойдет на пользу развитию стратегий реального времени.

И это еще не все — должны появиться также MechWarior 3 от Microprose, Outcast от Infogrames, Flashpoint, Dungeon Keeper 2, Legacy of Kain: Soul Reaver и еще много всего...

Midtown Madness
ушла в золото

Компания Microsoft объявила, что игрушка Midtown Madness ушла в золото. К моменту выхода журнала она, скорее всего, уже появится в продаже. А в конце апреля на конференции, посвященной 35-ой годовщине автомобиля Ford Mustang, корпорация Microsoft объявила о соглашении с фирмой Ford Motor Co., по которому в игре Midtown Madness появятся несколько эксклюзивных автомобилей Ford. А сама игра объединяет в себе прекрасный гоночный симулятор и все особенности вождения автомобиля в большом городе. Игрокам придется попробовать себя на достоверных и детально прорисованных улицах города Чикаго, где условия для езды ничем не лучше, чем в Москве.







Из жизни американцев

На новостном сайте компании ABC, который не имеет никакого отношения к компьютерным играм, тем не менее недавно появилась одна любопытная статейка. Кратко пересказываю ее содержание. Семьи трех школьников, убитых их одноклаcником в 1997 году, выиграли судебный процесс против некоторых кинокомпаний, фирм-разработчиков и издателей компьютерных игр. В результате этого родителям удалось отсудить у компаний около 130 миллионов долларов.

В материалах по этому делу сказано, что 14-летний ребенок Майкл Карнил (Michael Carneal) при совершении своего поступка (убийства) был воодушевлен фильмом 1995 года The Basketball Diares, где герой Леонардо Ди Каприо застрелил своего школьного учителя и нескольких учеников. Там также сказано, что Майкл был отличным игроком в такие игры, как Doom, Quake и Redneck Rampage, что, следуя судебному заключению, «научило его стрелять в совершенстве».



Теперь добавлю пару слов от себя: полный идиотизм. Конечно, я не отрицаю, что произошедший инцидент с убийством одноклаcников является настоящей трагедией. Это противоестественно, и такого быть не должно. Но все равно люди, выставившие судебный иск такого характера, imho, несколько не правы.

Не думаю, что игры и фильмы способны сподвигнуть кого-нибудь на убийство. Даже 14-летнего подростка. А если кто-нибудь думает иначе, пусть он просто не показывает своим детям фильмы и компьютерные игры с насилием. В любом случае на коробке с фильмом The Basketball Diaries стояла злая буковка R, которая означает, что на фильм, выражаясь устаревшей терминологией, «дети до 16 лет не допускаются». Вот, напрашивается вопрос: какого, понимаешь, <cencored>, 14-летний ребенок его смотрел. Особенно если у него такое нездоровое воображение.

А с компьютерными играми ситуация вообще презабавная. Я что-то не пойму, как передвижение мышки по коврику и отстрел пиксельных (и не только) монстров может «научить стрелять в совершенстве». Поверьте мне, я стрелял из разных видов боевого оружия и могу с уверенностью констатировать, что видеоигры, в которых есть насилие, не могут научить человека, как взять винтовку или пистолет и убить своих одноклаcников. К тому же миллионы (если не миллиарды) людей в мире играют в Doom и Quake, и все они почему-то не горят желанием кого-нибудь убить. Без сомнения, произошел неприятный случай, но не стоит винить в нем игровую или киноиндустрию. Кстати, среди пострадавших компаний оказались id Software, Interplay, Sony, Sega и Nintendo.

Short News

- Фирма-разработчик Argonaut Software прекратила все разработки игры Kanaan, которая представляла жанр 3D-шутер и в роли издателя которой должна была выступить Ubi Soft. Пока никаких причин столь радикального решения оглашено не было.

- Обнародованы некоторые детали игры Monopolization, которая является продолжением игрушки Entrepeneur. Игра издается компанией Interactive Magic. Это будет экономическая стратегия, где игрок должен провести свое предприятие с момента образования к экономическому процветанию.

- Корпорация Microsoft выпустила свое очередное сумасшествие. Это игра Midtown Madness, которая разрабатывалась командой Angel Studios и представляет собой аркадные гонки по улицам города Чикаго.



- Самый популярный игровой сервер MSN Gaming Zone все время добавляет новые игры (как же их не добавлять, если они выходят!). В конце апреля, например, добавились следующие продукты для любителей спокойных игр: Parker Brothers Classic Card Games и Milton Bradley collection of Classic Board games.

- Вышел бейсбольный симулятор от фирмы Microsoft, который называется Microsoft Baseball 2000. Игра, несмотря на свое название, освещает события в американской бейсбольной лиге сезона 1999 года.



- У компании Interactive Magic появились небольшие проблемы. Они связаны с 3D-шутером этой фирмы, который называется Mortyr. Дело в том, что некоторые розничные продавцы отказываются выставлять коробку с игрой на свои прилавки из-за картинки, которая там нарисована.

Фирма Activision на E3 не показала игру Beneath

http://www4.activision.com/games/beneath/

Когда компания Activision (www.activision.com) огласила список игрушек, которые она собирается представить на выставке E3 этого года, всеобщее внимание привлек тот факт, что в этом списке отсутствует игра Beneath, которая год назад была анонсирована фирмой. Она объединяла в себе поединки с остроумными загадками и головоломками, которые были привязаны к прекрасно прорисованному окружению. Система навигации также была очень удобна. В целом игра была чем-то похожа на жанр, в котором прославилась Лариса Крофт, только лучше. При попытке добиться от представителей компании Activision каких-либо комментариев по поводу отсутствия на E3 этого года

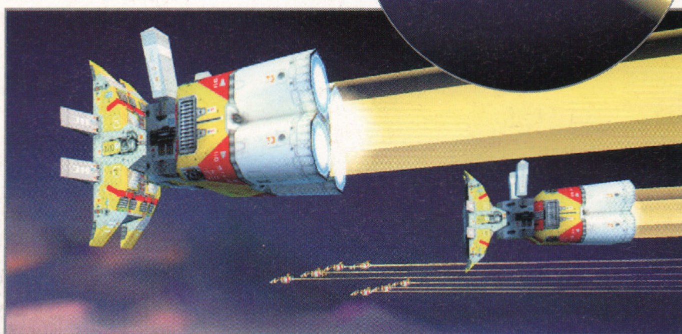


игрушки Beneath была получена скудная информация, что игра не готова и ее не будет на E3. Однако Сеть наводнили слухи о том, что проект Beneath вообще закрыт и все разработки приостановлены. Телефонный звонок в компанию-разработчика (Presto Studios) не внес никакой ясности. Представитель компании сказал буквально следующее: «Мы не можем давать комментарии по этому вопросу». На официальном сайте будущей игры ни одним словом не упоминается о возможном приостановлении или закрытии проекта Beneath, даже представлено несколько скринов, и в качестве срока предполагаемого выхода указана весна'99. Может, сайт давно не обновлялся или разработчики готовят какой-то сюрприз?



Представитель Relic оправдывается за задержки Homeworld

Представитель компании Relic Entertainment (www.relic.com) сообщил, что все задержки долгожданной и активно продвигаемой игры Homeworld связаны с одной-единственной причиной, а именно с тем, что разработчики имеют непреодолимое желание улучшить



single в этой игре. Стандартное замечание, нужно отметить. Все разработчики обычно связывают задержки с какими-либо навороченными улучшениями, а после официального релиза начинают один за другим клепать патчи. А вот что сказал этот самый представитель из компании Relic: «Нам пришлось выбирать: либо мы выпускаем игру сейчас и надеемся, что ее кто-нибудь все-таки купит, либо идем на еще одну задержку, чтобы несколько переработать режим singleplayer. Мы выбрали последнее. Нам пришлось потратить некоторое время на то, чтобы добавить объяснение к миссиям, немного улучшить «брифинг», чтобы все понимали, что от них требуется в конкретной миссии, и добавить несколько анимаций для лучшего восприятия, ну и тому подобное».

Short News

- Фирма Psygnosis открыла официальный Web-сайт игры Metal Fatigue. Игрушка представляет жанр стратегий реального времени, причем, как отмечают разработчики, она сделана полностью трехмерной. Пока на сайте немного информации, но обещается регулярное обновление и пополнение. Вот ссылка: www.psygnosis.co.uk/metalfatigue.



- Чтобы отпраздновать выход демо-версии игры Drakan, компания Psygnosis предлагает всем желающим призы на сумму около $30 тысяч. Одного желания, правда, мало. Надо еще победить в каком-то конкурсе, детали которого можно почитать на сайте компании.



Сразу два продукта от группы GoD ушли в печать

Группа Gathering of Developers (www.godgames.com) недавно выпустила два программных продукта — Grand Theft Auto: London 1969 и Grand Theft Auto: Director's Cut. London 1969 является официальным add-on'ом к известной игре Grand Theft Auto, но как новый программный продукт, конечно, от нее отличается. Действия здесь происходят на рубеже десятилетий (60-х и 70-х годов), и вы с головой погружаетесь в атмосферу Лондона в этот период. Ваш герой имеет облик продвинутого хулигана, и ему придется столкнуться с таким неприятным моментом жизни города, как преступность. Add-on включает 30 уникальных больших миссий, новых персонажей, новые уровни и 30 машин, относящихся ко времени, когда и происходят действия игры. А еще создатели записали 60-минутный саундтрек с музыкой того времени. В целом, если вам нравилась игрушка Grand Theft Auto, add-on тоже



понравится, а если вы не знаете, что такое GTA, то купите продукт, Grand Theft Auto: Director's Cut, который включает оригинальную полную версию Grand Theft Auto, а также add-on GTA: London 1969. Кстати, London 1969 стоит около $30, в то время как Director's Cut не намного дороже — около $40.

Tales of the Sword Coast задерживается

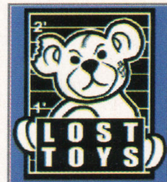
Компания Interplay объявила, что она задерживает выпуск на прилавки магазинов expansion'а к хитовой игре Baldur's Gate, который называется Tales of the Sword Coast. Недавно издатель объявил, что игра уже ушла в печать, но, как только началось тиражирование, были обнаружены некоторые проблемы при игре в многопользовательском режиме. Официальный представитель фирмы заявил по этому поводу следующее: «Мы не уверены, существовали ли эти проблемы раньше или они совсем новые, но мы не хотим выпускать на рынок продукт, который будет недостоин самых высоких оценок. Сама проблема довольно странна и неуловима: вы можете играть в многопользовательскую версию многие часы и ничего не заметить, но можете иметь неприятности буквально через несколько минут после того, как соединитесь по сети со своими партнерами по игре».





Компания также сообщает, что сингл уже давно полностью готов и никаких доработок здесь не планируется. Вся команда разработчиков полностью сконцентрируется на окончании работ в сетевой версии Tales of the Sword Coast, чтобы выпустить этот expansion так скоро, как только это будет возможно.

Сотрудники Bullfrog создают собственную фирму



Три бывших сотрудника компании Bullfrog решили начать свое дело. Они создали свою компанию, которую назвали Lost Toys (www.losttoys.com), в которой, естественно, будут разрабатывать свои игры. Да не просто игры, а исключительно оригинальные и не похожие на игрушки других разработчиков. Lost Toys — это детище опытных программистов Глена Корпса (Glenn Corpes), Джереми Лонгли (Jeremy Longley) и художника Дарана Томаса (Darran Thomas). Первый более десяти лет отработал в компании Bullfrog, где участвовал в разработках многих игр, в том числе он был руководителем проекта Populous. Остальные два сотрудника новой фирмы также снискали себе уважение, так как принимали участие в разработках таких игр, как Dungeon Keeper, Theme Hospital, Populous 3 и Syndycate Wars. Ребята, как видите, опытные и просто горят желанием сделать что-нибудь оригинальное, поскольку верят, что даже простенькая игра, но с новым сюжетом может принести гораздо большую известность (и прибыль, не будем этого отрицать), чем пародия на то, что уже существует, пусть даже очень хорошая. Просочилась информация, что в недрах новой компании уже есть идея игры, которая будет в высшей степени успешной в виду оригинальности сюжета и отсутствия каких-либо конкурентов.

Short News

- Компания Saitek представила новый джойстик, который называется Cyborg Stick 2000. Он является последним из серии джойстиков Cyborg, в основу его положена предыдущая модель подобных устройств под названием Cyborg 3D. Новый джойстик предлагает расширенные возможности по различным настройкам его геометрии, в том числе для тех людей, кто играет левой рукой. Также предусмотрены настройки устройства в соответствии с размером руки. Его уже можно приобрести по предполагаемой цене около $30.

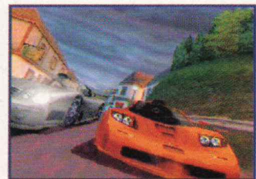


- Фирма Accolade объявила о выходе patch'а к игрушке Redline. Он включает одну новую арену для игры CTF (Capture the Flag) и четыре новых для deathmatch'а. Получить его можно здесь http://www.accolade.com/products/redline/patch.htm.

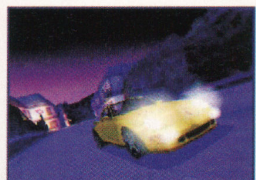
Скоро выйдет Need for Speed: High Stakes для PC

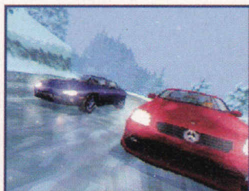
Компания Electronic Arts (www.ea.com) официально подтвердила давние слухи о четвертой части игры Need for Speed. Сейчас в стадии разработки находится PC-версия игры Need for Speed: High Stakes, которая совсем недавно уже вышла для платформы PlayStation. Новая игра для PC значительно улучшится по сравнению с предыдущей версией. Появятся новые специальные эффекты, в числе которых полностью трехмерные панели автомобилей, которые подсвечиваются в ночное время, и реальные повреждения машин при аварии, которые обязательно скажутся на технических характеристиках. Улучшится также отображение разных погодных условий и машинок, которые мешали вам ездить по трассам. Need for Speed: High Stakes будет включать два типа игры. Первый — карьера, здесь вам придется поучаствовать в серии из 30 соревнований, в каждом из которых вам придется по возможности зарабатывать кое-какие деньги на ремонт, улучшение и апгрейд вашей машины. Второй тип это то, к чему все поклонники Need for Speed уже давно привыкли. Это простой сингл, который, в свою очередь, включает пять режимов игры. Вот они: Knockout, Tournament и Hot Pursuit, куда входят Classic, Get Away и Time Trap.

Много знакомых названий, не правда ли. Думаю, все поклонники Need for Speed оценят все улучшения и навороты четвертой части по достоинству.

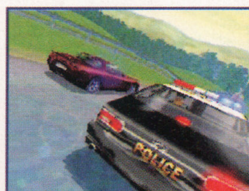












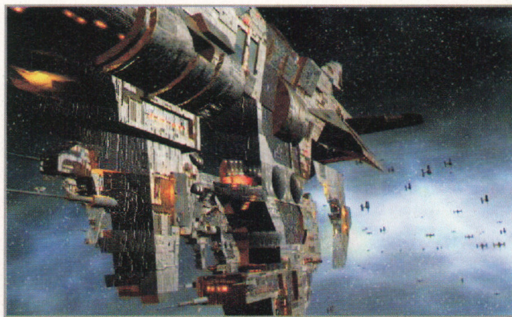


Обнародованы детали сиквела игры Imperium Galactica

Были получены некоторые детали относительно игры нового поколения о завоевании галактики, которая называется Imperium Galactica 2. Оригинальная версия, которая вышла еще в 1997 году, была достаточно хороша для своего времени, и ее сюжет объединял детальное построение собственной империи с битвами в реальном времени на земле и в космосе. Сиквел первой части ожидается этой осенью, и там будут представлены три противоборствующие расы, генератор случайного сюжета и возможность игроков проектировать свои собственные космические корабли. Действия игры будут происходить в XXVI веке, когда общегалактические технологии достигли в своем развитии такого уровня, что это привело к созданию расы суперлюдей. Развитие военных технологий привело к тому, что раса эта вооружилась до зубов и стала напоминать исключительно большое воинское формирование. А тут еще какой-то ученый решил поделиться последними технологиями с ведущими конкурентами и разослал носители информации в виде кристаллов, содержащие все технологические наработки, по всей галактике. Как видите, сюжет незамысловатый, и пока непонятно, как он будет перекликаться с gameplay'ем. Imperium Galactica 2 предложит геймерам три типа сценария. Первый называется «людской» (human), и здесь вам придется путем шпионажа и прочих уловок обнаружить один из четырех вышеупомянутых кристаллов, который укажет следы к трем остальным. «Злостная» кампания (brutal) предполагает примитивное создание огромной армии с целью сначала защиты собственной планеты и кристалла, который на ней спрятан, а впоследствии и захвата всей галактики. В «политической» кампании вам придется заняться экономикой и предпринимательством. Она предполагает зарабатывание денег и ведение торговли, в том числе и нечестными способами. Например, можете попробовать торговать запрещенными и крадеными товарами, а также перепродавать информацию, полученную от шпионов. Основные особенности игры следующие:

- Три расы, каждая из которых имеет различные цели и возможности.
- Генератор случайного сюжета, который обеспечивает, что в игре никогда не будет двух одинаковых кампаний.
- Космические битвы в реальном времени с различными целями (например, для защиты транспортных кораблей или уничтожения пиратов).
- 80 разных поверхностей планет, на которых можно отстраивать колонии.
- Продвинутая дипломатия, которая, в частности, позволяет создавать союзы с другими расами.
- Шпионаж, служащий для получения информации и кражи технологий.
- Для самостоятельной разработки технологий надо будет активно заниматься исследованиями.
- Многопользовательская игра поддерживает одновременное участие до шести игроков по Internet.
- В игре будет трехмерная графика высокого разрешения.
- Дружественный интерфейс.





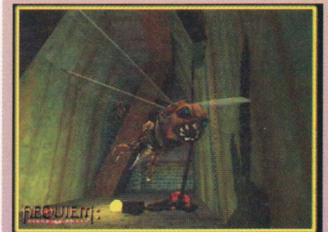




Short News

- Компания Sega неожиданно объявила о том, что она планирует сократить свой штат на 1000 рабочих мест или около того. Сокращение почти четверти всех занятых в компании планируется осуществить к марту следующего года. На такие решительные меры руководство фирмы пошло из-за того, что к концу очередного финансового года, который закончился 31 марта, она понесла убытки в размере $378 млн. Закрыв 101 игровой зал в Японии, компания планирует сократить постоянные издержки. После принятия столь жестких мер предсказывается улучшение позиций фирмы на рынке и восстановление ее прибыльности.

- 3D-шутер от компании 3DO, который называется Requiem: Avenging Angel, теперь доступен на игровом сервере Heat.net. Все, у кого есть доступ в Сеть, теперь смогут поиграть в новую игру совершенно бесплатно. На самом сервере Requiem будет активно продвигаться с помощью устроения различных турнирчиков, а также других способов рекламы.



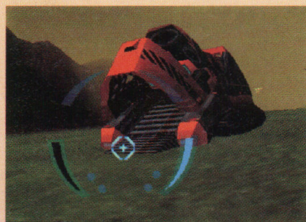
- Компания Electronic Arts объявила, что сейчас в стадии разработки находится новая игра под названием FA Premier League STARS, которая должна появиться на прилавках магазинов в августе. В данном проекте EA решила объединить свою торговую марку FA Premier League с популярной серией FIFA.

- Компания Sega подписала соглашение, по которому она будет спонсировать английский футбольный клуб Arsenal FC. Договор заключен на три года, за всю историю Премьер Лиги он стал рекордным (имеется в виду сумма, которую Sega передаст «Арсеналу» за эти три года).

- Четвертая версия игрушки Dodz and Catz выйдет осенью этого года, как сообщила компания Mindscape Entertainment. В новую версию должна быть добавлена технология распознавания речи, что позволит геймерам разговаривать со своими животными.

Short News

● Игрушка Battlezone II производства компании Activision появится этим летом. В ней будут представлены восемь миров и две кампании, где геймеры смогут сыграть за Людей или Чужих (Aliens). Также будут танки, самолеты, пехота и более 25 различных видов оружия.



● Фирма Sylum Entertainment анонсировала выпуск деморолика игрушки Curly's Adventure. Сам ролик должен появиться в самое ближайшее время.

● Игра жанра RPG Third World от компании Redline кажется потеряла своего потенциального издателя в лице фирмы Activision. Представитель Redline заявил, что им не удалось найти общий язык с Activision. «У нас просто разные философии относительно того, как должны разрабатываться игры», — сказал он.

● Фирма S3 опубликовала финансовые результаты за I квартал этого года. Прогресс очевиден: $2,8 млн по сравнению с IV кварталом 1998 года, однако за тот же период прошлого года прибыль фирмы уменьшилась на 46 процентов.

● Компания Westwood Studios объявила о своих планах относительно предстоящей выставки E3. Она собирается показать долгожданную игру C&C: Tiberian Sun и игру в жанре action/RPG, которая называется NOX. Полный пресс-релиз относительно планов Westwood можно найти на сайте Elestronic Arts.

● Один из фэн-сайтов знаменитой серии Command & Conquer компании Westwood под названием Westwood Undeground опубликовал целых три эксклюзивных скрина игрушки C&C: Tiberian Sun, которая уже должна была выйти, но ее выпуск постоянно откладывается. Это тем более приятно, что картинки качественные, а хороших скриншотов из этой игры в Сети найти довольно сложно.



Публикуется учебник по игре EverQuest

Вы потерялись в огромном мире игрушки EverQuest? Тогда вам, скорее всего, нужны некоторые советы о том, как чувствовать себя здесь в полной безопасности и при этом еще и преуспеть. Все это можно найти в огромном описании игрушки EverQuest, которое опубликовано на сайте GameGuides.com. Здесь в подробнейших деталях расписано все, что должен знать начинающий искатель приключений, чтобы не только уцелеть, но и успешно существовать в непростом и опасном мире EverQuest. Игра вышла не так давно, а в Сети уже можно найти огромное количество ресурсов, ей посвященных. Хочется отметить один из них. Недавно открылся сайт AllaKazam's Magical Realm (http://everquest.gamestats.com/), где сегодня представлена исчерпывающая информация, охватывающая все аспекты новой игры. Количество страничек на сайте действительно впечатляет, а если вам не достаточно той информации, которая здесь представлена, зайдите в раздел Links, где находится самый полный (из виденных мной) список сайтов, посвященных EverQuest. Можете также почитать вышеозначенный gameguide на сайте GameGuides.com, но он очень большой, и на его изучение потребуется много времени.





Обнародованы детали проекта Shermans Project

Стали известны первые детали игры The Shermans Project. Эта игрушка призвана перенести окружение и атмосферу игры Tom Clancy's Rainbow Six на графический движок Half-Life, по крайней мере разработчики заявляют именно это. Стоит отметить, что сама игрушка Half-Life создана на основе популярного движка Quake 2, который, в свою очередь, претерпел незначительные улучшения по сравнению со своим предшественником Quake. Создатели утверждают, что движок HL имеет гораздо большие графические возможности, чем тот, который использовался в оригинальной версии Rainbow Six, что позволит разработчикам поиметь неплохой коммерческий результат. Sherman Project объявлен как мод игрушки Half-Life, который не просто будет повторять окружение Rainbow Six. Целью разработчиков является объединение прекрасного и реалистичного gameplay Rainbow Six со всеми графическими возможностями движка HL. В игре Shermans Project будут присутствовать оригинальные миссии из R6 и будут добавлены новые миссии от создателей мода. Более подробно об игре можно узнать на сайте, ей посвященном: rainbow6.3dretreat.com/sherman/. Там представлены первые скриншоты из будущей игры. Но те, кто туда их поместил, уверяют, что они не дают никакого представления о графике, и все еще много раз изменится. В основном там изображены разные виды оружия.

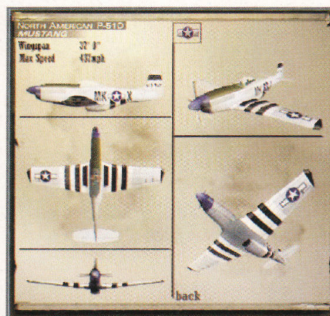


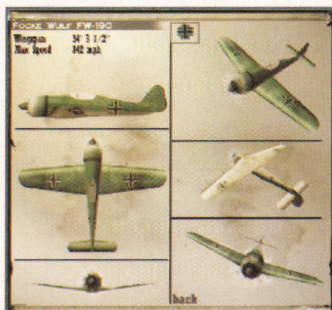


Набор утилит для «кричащих демонов»

Игра Fighter Squadron: The Screaming Demons Over Europe от компании Activision выйдет в комплекте с небольшим набором утилит, который создала фирма Game Tool Technologies. Комплект будет включать умолчанию на целый ряд боевых раскрасок, созданных фирмой Game Tool Technologies. Camo Commander выйдет в комплекте с 13 различными уникальными «скинами» для самолетов, к тому же вы сможете сами создать





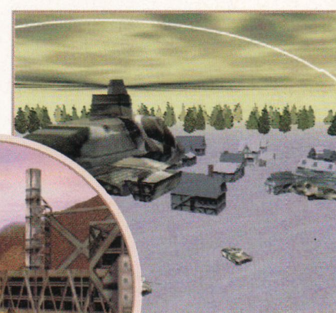




маленькие приложения, которые позволят всем геймерам изменять и проектировать камуфляж и окраску самолетов. Одна из прилагающихся утилит называется Camo Commander и представляет собой программу Windows, которая позволяет изменять цвет вашего самолета с представленного в игре по собственную боевую раскраску. Любая картинка очевидно не подойдет — придется придерживаться некоторых правил, которые будут описаны в файле из поставки игры либо с ними можно ознакомиться на сайте компании GTT (www.gttweb.com).

Red Storm объявляет планы относительно выставки E3

Компания Red Storm (www.redstorm.com) на выставке E3 имела обширную программу. Фирма показала два своих проекта, о которых пока доступна скудная информация. Первый — это игра Tom Clancy's Rogue Spear, о которой до E3 было известно только то, что она является сиквелом к другой игрушке Tom Clancy's Rainbow Six. Второй проект называется Force 21 и представляет собой трехмерный тактический военный симулятор. Геймеры в этой игре командуют войсками во время третьей мировой войны (ну, вот... опять). Действия происходят в 2015 году, и в основу сюжета заложена война между Соединенными Штатами и Китаем (интересно, предусмотрен ли в игре такой исход, как победа Китая). Пока подробные детали будущей игрушки неизвестны, доступны лишь несколько картинок да клятвенные заверения разработчиков, что в игре будет полнейший реализм и вообще все будет качественно. Как подтверждение своих слов они раскрывают одну любопытную подробность. Продюсером игры Force 21 выступает бывший генерал американской армии (бывший, потому что теперь он на пенсии). Оригинальный перелом в карьере произошел у этого человека.

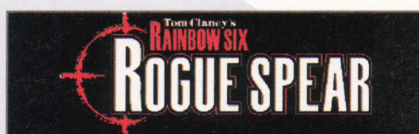






Take Two вносит поправки относительно игр фирмы Red Storm

Компания Take-Two Interactive Software (www. take 2 games.com) внесла некоторые уточнения в сообщение, которое появилось 20 апреля. В соответствии с новой информацией соглашение между Take-Two и Red Storm Entertainment (www.redstorm.com) подразумевает со стороны Take-Two исключительно распространение, а никак не издание игры Tom Clancy's Rainbow Six, а также сиквела этой игрушки, который находится в разработке и называется Tom Clancy's Rogue Spear. Red Storm выступит как единственный издатель собственных игр по всему миру. Это, в частности, относится и к играм для платформы Nintendo. Игры для этой платформы на территории США также будет издавать Red Storm, а не фирма Nintendo of America, как ранее сообщалось. Упомянутый сиквел Rainbow Six, который называется Rogue Spear, был анонсирован компанией Red Storm только в начале апреля, и пока по нему доступна достаточно скудная информация. Ее можно почитать на страничке сайта компании Red Storm здесь: www.redstorm.com/ rogue_spear. Никаких картинок пока тоже нет, но они могут появиться в ближайшем будущем, так что заглядывайте сюда почаще.



Short News

- Сайт Strategy Gaming Online опубликовал любопытную статейку «Истоки успешных RTS» (Foundations of a Successful RTS). Там собрана неплохая информация о происхождении жанра стратегий реального времени и убедительно показано, что является критерием хорошей стратегии. Почитать данный труд можно здесь: www.strategy-gaming.com.
- По сообщению компании Next Generation Software, игра Dark Secrets of Africa практически готова.
- Игра Shattered Light производства компании Simon & Schuster Interactive должна выйти в начале мая. Это первая online-RPG этой фирмы, сюжет ее основан на одноименной серии книг в стиле фэнтези. Как и в любой игре этого стиля, здесь будет много магии, колдовства и разных необычных персонажей.

Я ВСТРЕТИЛ ВАС И ВСЕ ТАКОЕ...

Как показывает читательская почта, многим понравилось интервью из нашего второго номера (с Макаром Рыбиным, человеком с бородой). Корреспонденты пишут, что это «свежо», что уж коль называется рубрика «Игрок», так и берите интервью у игроков, а не у всяких PR-менеджеров и программистов с художниками. Обычно после этого следует предложение взять интервью у самих корреспондентов... И мы задумались — а действительно, почему бы еще раз не поговорить с настоящими игроками? Другое дело, что беседовать с квакером, например, строго говоря, не о чем... Ну, мы отправились в народ, в среду наших авторов, с вопросом, кто что посоветует. Ну, нам насоветовали. И тут родилась безумная идея: а возьмем-ка мы интервью у наших же собственных авторов! В конце концов, вы вот уже на протяжении шести номеров их читаете, а много ли вы о них знаете? Они же тоже в принципе игровые знаменитости, а к тому же из слов умеют составлять фразы.

Интервью с нашими дорогими авторами

Ну и взяли мы интервью. В ходе кое-кто из отвечавших сам задавал вопросы. Выяснилось, что публика, пишущая у нас, та еще — вся Канальчикова дача, вопреки названию опубликованного в этом номере солюшна, вовсе не в мониторе, а вокруг него собралась. Один автор страдает явным раздвоением личности и даже умудряется со своей раздвоенной половиной «сожительствовать»... Бррр. Другие три, напротив, страдают строением личности, упорно подписываясь одним именем (мы их, правда, заставили все-таки хоть один псевдоним придумать, не заполнять же полжурнала якобы одним автором). Третий к основным своим навыкам относит «бред» — и это действительно так, почитали бы вы его эссе про Синерукого Макара...

В общем, творческая братия подобралась, ничего не скажешь. А то как же еще делать самый лучший игровой журнал, если не с помощью слегка помешанных гениев? Вот мы и представляем кой-кого из этих гениев (кого поймали), а вы уж почитайте, что они там сказать имеют...

MG: *Как вас занесло в MegaGame?*

И.Ш.: Ну, все как всегда. Я ж крутой. Позвонили, сказали, я приехал, посмотрел, мне сразу не понравилось, но деньги нужны были, потом, конечно, я все тут переделал под свой вкус, и все стало страшно круто и рулезно. Теперь мне нравится.

Т.С.: Честно говоря, уже не помню. Кажется, это случилось после похода в какие-то гости. Там какие-то были люди, которые мне что-то говорили, и уговорили. Мне и вспоминать уже не хочется: теперь я себе себя вне MegaGame не представляю, потому будем считать, что я тут родилась. Хотя кое-кто из игравших в Галакси могут начать вспоминать иные мои ипостаси...



В центре — Бармалей (остальные двое пока для нас не пишут...)

Л.: Да случайно. Меня, надо сказать, все время куда-то заносит. Узнал я, что клан Шиленок пишет статьи, где плохо отзывается об Империи, и решил, что неправильно это. Посему и было решено писать другие статьи и плохо отзываться о Повстанцах. А по ходу дела и о всех остальных. А где еще такое напечатают? Вот и попал в MG.

Б.: Меня насильно занесло в MegaGame чудовище по имени Татьяна Снежная.

М.: Шаровым меня занесло, Шаровым. Получил письмо с предложением заработать... А вы бы отказались?!

G.: Мы с Мутиком прогуливались как-то по Пречистинке и унаблюдали на прилавке какого-то киоска новый такой журналец с расписной обложечкой. Зверюга само собой моментально разомлела и возопила: «Хатю... Хотю...» Пришлось приобресть. Мутик еще долго млел, а потом стремительно засерфил меня на сайт журнала и, слащаво мяукая, велел немедленно отправить письмо с запросом о работе. Надо заметить, что к тому времени я уже имел некоторый опыт работы в области журналистики, вот и подзалетел. Да так, что до сих пор пребываю в состоянии устойчивого весеннего опьянения.

Р.Ш.: Висели мы спокойно на IRC, обсуждали, сколько голов закатит «Спартак» «Интеру» в очередной раз, и тут динамик голосом Ивана как проревет:«[пииип] на Homeworld. И чтобы [пииииип] завтра же. [пииииииииип] Конец связи». Делать нечего, мысленно извинились перед бывшими учительницами литературы и сели писать.

Действующие лица и исполнители:

Наименование: Иван Шаров
Настоящее наименование: Шар Иванов. Тьфу, опять понесло...
Возраст: 23
Навыки: журналистские
Хобби: программирование
Любимое: когда много
Нелюбимое: когда не хватает

Наименование: Снегурочка Танья
Настоящее наименование: Татьяна Снежная
Возраст: 22
Навыки: тоже журналистские
Хобби: игрушки компьютерные
Любимое: хорошее вино
Нелюбимое: грязная посуда

Наименование: Бармалей
Настоящее наименование: Илья Креер
Возраст: 22
Навыки: программистские
Хобби: коллекционирование деревянных протезов
Любимое: хорошие женщины
Нелюбимое: плохие женщины, дети и хакеры

Наименование: Роман Шиленко
Настоящее наименование: Билл, с двумя «л»
Возраст: 23
Навыки: малоопытный заряжающий 6-го класса
Хобби: ходить на футбол
Любимое: красно-белая роза
Нелюбимое: красно-синяя роза

Наименование: Роман Шиленко
Настоящее наименование: Дранг Смертович
Возраст: 23
Навыки: сержантские
Хобби: фундаментальный зороастризм
Любимое: парное женское фигурное катание
Нелюбимое: парное мужское фигурное катание

Наименование: Ranger
Настоящее наименование: Роман Шиленко
Возраст: 23
Навыки: прерываю запои, кодирую, гадаю
Хобби: программирование под звуки Manowara
Любимое: лежать на диване и плевать в потолок
Нелюбимое: кормить кота

Наименование: Лыжник
Настоящее наименование: Кыркан Полустенок (Николай Панков. — *Прим. ред.*)
Возраст: 20
Навыки: бред
Хобби: переселение животных
Любимое: темное
Нелюбимое: весна

MG: *Трудно ли писать игровые статьи?*

И.Ш.: Не трудно, если есть время. А если его нет — трудно.

Т.С.: Да запросто. Достаточно иметь компьютер с клавиатурой, а также фонтан, который, вопреки совету известного писателя, затыкать не следует. Если фонтан не барахлит, статьи писать просто.

Б.: Для меня, например, писать гораздо проще, чем читать, так как я знаю только 17 букв из 33, что позволяет писать без особых затруднений. А для чтения этого явно недостаточно.

Л.: Писать статьи не трудно. Трудно потом под тем, что получилось, подписываться.

Р.Ш. №1: Легко, но, в отличие от Лыжника, я подпись ставлю до написания статьи, чтобы потом не было мучительно больно.

М.: Трудно. Потому что скучно. Вот играться весело. А писать... Ну что интересного может быть в унылом бело-синем окошке Word'а?! Очень не советую.

G.:
Гм... Да нет, писать вообще-то несложно. Сложнее писать хорошо: постоянно сбиваешься на какой-то извечный, всеми давно замученный шаблон, и получается зловещее «ОПАНЬКИ...».

MG: *Можно ли заработать кучу денег, занимаясь игровой журналистикой?*

И.Ш.: Кучу денег заработать можно, только занимаясь игровой журналистикой на уровне издателя. А мы, работяги, куч денег не зарабатываем. Зато удовольствия-а-а-а...

Л.: Не знаю, не пробовал. Может, и можно только надо все свободное время посвящать клепанию статей. А на кой тогда нужна куча денег, если все равно ее не тратить, а все время писать, писать, писать....

Б.: Это не очень трудно. Но очень долго...

М.: Можно. Но мааааленькую...

Р.Ш. №2: Денег не может быть куча.

R.: Можно, если в сутках будет не менее 30 часов, журнал потолстеет до 1000 страниц, а два первых Романа Шиленки станут моими подневольными писателями.



Это — не Маза, а смелый Ranger!

> Если все, что ты знаешь об игре, это только ее название, то превью просто не может получиться неклассным.



Где-то тут имеется Иван Шаров ...

MG: *В какие рубрики вам больше нравится писать?*

И.Ш.: Мне писать в рубрики вообще не нравится. Мне их редактировать нравится и чувствовать себя крутым начальником!!!

Л.: Мне нравится писать в рубрику «Предварительный просмотр». Вот, к примеру, потом приходит ко мне друг и говорит: «Смотри, Лыжник, какую крутую игрушку я купил!» А я ему: «Да, знаю я эту игру! Я ее уж месяц как обругал всю». Ведь круто, да?

М.: В «Стенка на стенку». За статьи из этой рубрики становится потом особенно стыдно. А вообще, пишу же сейчас это интервью... И ничего... Нравится...

MG: *Как написать идеальный солюшн?*

Т.С.: Родиться одним из Шиленок. Дальше все просто.

Б.: Нет, ну можно еще писать под диктовку Шиленка.

Л.: Проще всего быть разработчиком вышеупомянутой игры. Хотя последнее время у меня появились подозрения, что

и сами разработчики предварительно консультируются с Шиленками.

М.: Неправда! Можно и без Шиленок! Тьфу... Вопрос ведь был про идеальный солюшн...

Р.Ш.: Заходим в гости к Ивану и ненавязчиво интересуемся: «А не написать ли нам солв?» В ответ получаем коробку с игрой, инсталлируем, дуемся в нее 24 часа в сутки и получаем от этого моральное удовлетворение. А всей писаниной у нас занимается Ranger, но его удовлетворение почему-то оказывается материальным.

***MG:** Как написать классное превью?*

И.Ш.: Пройти суровую школу «Предварительного просмотра».

Л.: Главное никогда никого не хвалить. Похвалишь, а они лажу выпустят. Поэтому надо их ругать. Лучше потом, когда получится удачнее, чем я предполагал, написать, что за короткий срок изготовителям все же удалось привести игрушку в пристойный вид.

Б.: Это вопрос не актуальный. Сложнее убедить редактора, что ты написал классное превью.

Р.Ш.: Если все, что ты знаешь об игре, это только ее название, то превью просто не может получиться неклассным. Отпускаешь мысли и вперед. Конечно, от пошлостей нелегко удерживаться, но я стараюсь.

R.: Классное превью получается, когда знаешь о предметной области больше авторов самой игры. Когда такое случалось (а такое случалось?), то только Ивану в союзе с двумя моими близнецами удавалось оторвать меня от клавиатуры. В противном случае одно мое превью грозило перерасти по своему объему целый номер журнала.

***MG:** Как круто обозреть игрушку?*

Т.С.: Главное, чтобы игрушка была крутая. Или, наоборот, круто обломная. Труднее всего обозревать игры исключительно ни-рыба-ни-мясного характера. Например, симулятор гольфа очень среднего качества. Первый раз, конечно, можно прогнать кучу всего про то, что, мол, гольф — игра такая, в ней дядьки клюшками по шарику бьют, шарик долго летит, потом падает, потом катится, потом останавливается, а в итоге надо его в дырку в земле закатить. Но когда то же самое приходится гнать в третий раз... брррр.



Один из Романов Шиленок (или целых два?..)

Л.: Чтобы круто обозреть игрушку, надо убедить себя, что ты обозрел ее круто. Все иные способы не подходят, так как всегда найдется кто-то другой, который сочтет обзор вовсе и не крутым.

М.: Приходишь домой с диском, решаешь протестировать. Вставляешь сабж в подставку для кофе и... Играешь в кваку. На завтра снова решаешь протестировать. Опять играешь в кваку. В итоге лезешь на первый попавшийся игровой веб-сайт, смотришь 1 (один) скриншот и по нему пишешь ревью на пять листов. И ничего! Получается! (Маза гонит, однако. На самом деле он приходит в редакцию, долго и нудно играется в игрушку, потом с горой впечатлений уходит домой и там уже принимается играть в кваку. И еще в кваку. А потом мы срочно отдаем игру на ревью кому-нибудь другому. — *Прим. ред.*).

Р.Ш. №2: В первой половине статьи все хвалим, во второй то же самое ругаем. При этом все, видевшие игру, заведомо останутся согласными со мной — вот это есть «круто».

***MG:** Нравится ли вам ругать игрушки или хвалить все же прикольнее?*

И.Ш.: Ругать, однозначно! Игрушки все маст дай!!!

Т.С.: Прикольнее всего хвалить отстойные игрушки.

Б.: Самое классное — хвалить игрушку, но держать в кармане фигу.

Л.: Гораздо интереснее хвалить игрушку, но делать это так, чтобы ее потом век от грязи не отмыли.

Р.Ш. №1: Как закоренелый оптимист, предпочитаю все хвалить.

Р.Ш. №2: Как не менее закоренелый пессимист, ругаю все подряд.

R.: Как старший по званию, обязан быть суровым, но справедливым, то есть сперва все и всех обругать, но под конец немного похвалить.

***MG:** Какие игры оставили неизгладимый след?*

И.Ш.: На винчестере неизгладимый след оставила Conquest Earth, которая при установке решила его почистить. На душе — Thief.

Т.С.: Все хорошие игрушки! Из последних, пожалуй, Sanitarium и Grim Fandango.

Л.: Ну, любой след можно со временем изгладить, но, пожалуй, Eye Of Beholder и Battle Isle.

Б.: Thief, Psycho Pinball и преферанс. К ним никогда не зарастет народная тропа и все такое.

G.: Из старичков: Все X-COMы да Magic The Gathering от Ричарда Гарфилда, однозначно. Из последних: Thief, Вангеры, Fallout-II, HoMM3, BG да, наверное, и все. Квака — не неизгладимость, а насущная необходимость, генетически обусловленный порок развития.

Р.Ш. №1: Mechwarrior FOREVER!!! Как сейчас помню: «We're Clan Wolf, Children of Kerensky, Greatest amongst the Clans...»

R.: Heroes of M&M 2. Отец-основатель нашего клана рубился в них пятнадцать часов подряд, а мы втроем следили, затаив дыхание, за его манипуляциями.

***MG:** Что вы думаете о современном состоянии игровой индустрии?*

Б.: Странно, ведь почему-то когда игры выходили по три штуки за два года, проблемы во что играть не возникало. А теперь два десятка в месяц — и не на что смотреть.

Когда игры выходили по три штуки за два года, проблемы во что играть не возникало. А теперь два десятка в месяц — и не на что смотреть.

М.: Индустрия как индустрия. Стандартный конвейер. Только потребители, то бишь мы, зажрались и потреблять однотипные продукты уже не хотят. Но разве игроделы в этом виноваты?!

G.: За последний год небывалый прорыв в большинстве жанров. Плюс появление самобытных проектов, от которых хочется плакать (да здравствует жанр KD-Lab).

***MG:** Что вы думаете о своих читателях (и думаете ли о них вообще)?*

И.Ш.: Наши читатели сделали правильный выбор. И потому их нельзя не уважать, не правда ли? Ну и, кроме того, можно много говорить, что статьи пишутся ради гонораров, но все равно очевидно, что всем хочется, чтобы их читали. Потому больше читателей хороших и разных!

Л.: Ну, есть вот, думаю, такие читатели. Они нас читают. А мы

Действующие лица и исполнители:

Наименование: Маза
Настоящее наименование: Кирилл Алехин
Возраст: 16
Навыки: врожденные
Хобби: спать. Кино. И девушки.
Любимое: много спать. Кина. И девушек.
Нелюбимое: Пелевин, солнце и прочие гадости

Наименование: Gomolog (плюс маленькое Существо по имени sir Mutabor)
Настоящее наименование: Алексей Кравчун (сэра Мутабора по-домашнему кличут Мутиком, на что он непременно обижается)
Возраст: 19 (возраст Существа не определен)
Навыки: жалобы, осмотр, перкуссия, пальпация, аускультация. (Мутабор умеет классно серфить по сети.)
Хобби: сожительствовать с Существом
Любимое: пускать Существу под хвост ракеты из рокетлаунчера на DM6
Нелюбимое: «...а сессию я неприемлю: она погана, и вообще...» (Мутти же на дух не переносит пернатых.)


... а это как раз — Маза, а вовсе не Татьяна Снежная!..

для них пишем. Значит, пусть читают. А на самом деле я их очень уважаю. Это ведь не так легко бывает читать то, что я написал (а редакторам каково? — Прим. отв. ред.). У меня у самого не всегда получается. Виват, читатели!

Б.: Если серьезно, то я очень уважаю всех читателей. Но терпеть не могу картинкосмотрителей.

MG: *Как стать игровым журналистом?*

И.Ш.: Написать нам письмо и попробовать себя на этой стези. Серьезно.

Б.: Ну там окончить факультет журналистики, пройти стажировку в «Работнице», вступить в Союз журналистов... Масса удовольствия. Вы уверены, что вам это надо?

Л.: Ну, наверное, все то, о чем упомянул Бармалей, но только еще и об игрушках писать...

Р.Ш. №1: Интересно, про какие игрушки стал бы писать Лыжник в журнале «Работница»... (а что, разве работницы не играют в компьютерные игры? — *Прим. отв. ред.*)

М.: Да не слушайте вы их! Это они так от конкурентов пытаются избавиться! Достаточно уметь писать, хотеть писать, разбираться в играх, вышедших в период 1917–2001 гг. включительно, знать поименно всех разработчиков, всех издателей, все их успешные и провалившиеся (этих больше) проекты, знать минимум шесть языков, включая древнекитайский, иметь тесные, желательно порочные связи со всеми крупными игроделами мира и... И... Ну, вы меня поняли.

G.: Пока мы еще не знаем, но надеемся узнать в ближайшем будущем.

R.: Одно знакомство с Иваном Шаровым практически уже делает из вас игрового журналиста. А если серьезно, то надо просто захотеть и не упускать появляющихся возможностей.

Л.: *Вам никогда не было стыдно за то, что вы написали?*

Б.: Не знаю, не читал. Говорят, что было стыдно редактору, но это его проблемы.

Т.С.: Неа. Что мне стыдиться? Это пусть те, про кого я написала, стыдятся.

Зачем ходить в игровые клубы — для меня все равно большая загадка.

М.: Всегда стыдно. Честно. Отсылаю статью и сразу начинаю корчиться от угрызений совести. А потом читаю то же самое на глянцевой бумаге, и ничего... Не так уж и бездарно... Мораль: спасибо гражданам редакторам за счастливое детство!

Р.Ш.: А я как в суде — пишу только правду, одну правду и ничего, кроме правды, поэтому с совестью у меня все в порядке.

MG: *Кем вы мечтали стать в детстве?*

Л.: В детстве я мечтал стать чудовищем или Аркмагом. Кстати, в детство я периодически впадаю, а следовательно, мечтаю и до сих пор.

Б.: Я мечтал стать программистом, как ни странно. И даже стал им. Много пользы это мне не принесло.

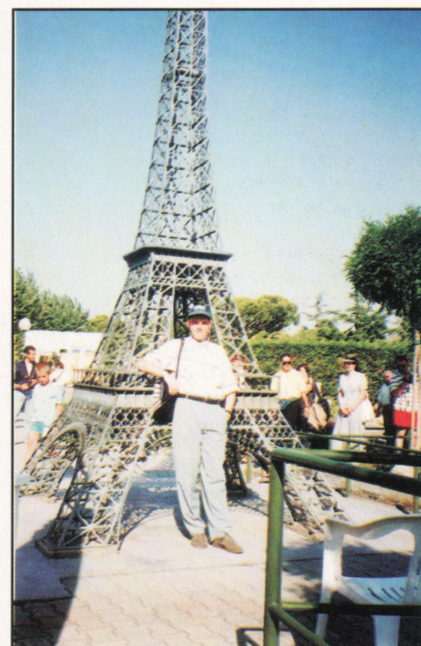
Т.С.: А я мечтала стать деревом, березой. Стоишь себе на одном месте, и еда тут же, под ногами, и птички тебя уважают... Птички — самое главное. Если они уважают, то больше ничего не надо. А еще всякие иммигранты потом, сидя в кресле у себя на вилле, со слезой именно тебя вспоминают — мол, ностальгия замучила...

G.: Я мечтал стать горе-герпетологом. Что это означает не спрашивайте: сам не знаю. Но звучит внушительно...

М.: В известном смысле я и сейчас в детстве, так что ничего такого рассказывать не стану: а вдруг сбудется?!

Р.Ш. №1: Футболистом. Играл бы сейчас в любимой команде с САМИМ Юргеном Ковтунссоном.

Р.Ш. №2: Генеральным секретарем. Мне и бабушка говорила: «Леньку (Ильича) заменишь!»


Снова Шиленко... Боже, сколько же их!

R.: Хотел стать программистом-психологом, стал психологом-программистом. А это две большие разницы...

Л.: *Страдаете ли вы манией величия? Если да, то не подумывали ли вы об основании собственного фэн-клуба?*

Т.С.: Я не страдаю, но фэн-клуб у меня есть. Фанаты мне стихи пишут. Я бы процитировала, но обидятся ведь... Стыдно им станет, вспоминая предыдущий

вопрос... Но это не мешает писать в мой фэн-клуб письма вам, дорогие читатели. Пишите прямо на mg@gamecenter.ru, с сабжем «Снегурочке», там автоматом все мне в папочку перенаправится.

И.Ш.: Все наши читатели — наш большой фэн-клуб, потому что регулярно читают наши опусы. И потому писать надо хорошо!

R.: Я сразу за троих отвечу. Мы, Рейнджеры, больше любим действовать в тени и не светиться на публике, так что вопрос не к нам.

Л.: Я хотел бы ответить на вопрос «В чем смысел жизни?», написать по этому поводу крутую философскую статью и вообще. Но мне это явно не светит. А не отвечать я хотел бы на вопрос задавать, мне приходится временно перемещаться из рабочего помещения к дезигнерам, корректорам или просто ходить в столовку на время их прихода к нам в гости. Дорогие друзья! Если я зафанатею от ваших тестов, найду вас сама. Вон Шиленки, например, таким странным вопросом не задаются.

Писать про игры не вздумайте — необходимость искать в очередной игрушке всякие недостатки, вместо того, чтобы играть, всяческий настрой отбивает напрочь.

Б.: *На какой вопрос вы больше всего хотели бы ответить? А на какой — не отвечать?*

Т.С.: Эээ... Честно говоря, я не люблю отвечать на вопросы. В данном случае, например, меня заставили — ничего не могла поделать, друзья-с. А вот не хотела и не хочу отвечать на вопрос, как со мной можно повстречаться. Из-за того, что отдельные авторы любят его



Лыжник прикидывается святым человеком... или это он закопал кого-то? К чему бы тут топорик на переднем плане?..

«Когда ты, наконец, в институте появишься?!» (с) Разные Люди.

М.: Например, за что вы не любите Билла Гейтса? Идеальный вопрос, но цензура ни один ответ не пропустит. Увы. А вот на нагловатое «Расскажите о себе!» меня просто бесит. Почему — не знаю. Но мастдай однозначный.

Р.Ш. №2: Больше всего я хотел бы ответить на вопрос «Почему я не люблю Civilization I и II», но с другой стороны, тогда я рискую оказаться погребенным под огромными свопами и горой овощей с фруктами, поэтому отвечать отказываюсь.

MG: *Какова, на ваш взгляд, самая пагубная привычка игромана?*

Б.: Покупать новые игры вместо того, чтобы играть в старые.

Л.: Создавать спрос на ремейки старых игр, вместо того, чтобы играть в новые.

М.: Что за вопрос?! Играть, разумеется...

Р.Ш. №1: Играть просто так в то, что категорически не нравится. Мне так пришлось MechCommander проходить.

Р.Ш. №2: Я скажу, как Бармалей, только короче: «Покупать новые игры». Зачем мне их покупать, если можно взять у знакомых или в редакции?!

R.: Забывать удалять пройденные игры с винчестера и покупать русифицированные версии (и вообще пиратские продукты. — *Прим. отв. ред.*).

MG: *Бывали ли вы когда-нибудь в игровых клубах и что о них думаете?*

Л.: Да, был однажды. И думаю, что есть много других мест, где можно попить пиво.

М.: Я там живу! Когда есть деньги...

G.: А то как же. Вот с тех самых пор мы стараемся думать о них как можно меньше.

И.Ш.: Да, был, два раза. Самое большое впечатление оставил заведующий залом одного из клубов, который по помещению передвигался почти так же, как монстры на экранах, разве что не прыгал. Но зачем ходить в игровые клубы — для меня все равно большая загадка. Особенно в такие, где три тысячи компьютеров стоят бок о бок и нет спокойного бара. Но если такие клубы организуют, значит, это кому-нибудь нужно...

MG: *Расскажите, чем вообще в жизни любите заниматься, кроме написания текстов?*

М.: А кто вам сказал, что я люблю писать тексты?! Вот кино... Или клубы... Или просто катание на велосипеде или горных лыжах, в зависимости от сезона... Это да. Но чтобы все это стало доступным, как раз и надо, надо, надо писать эти треклятые тексты!

G.: Но только в ритме вальса, дабы призвать наших читателей оторвать области своих первичных ртов от стульев и кресел и заняться повышением своих личностно-физиологических характеристик. Как там у вас с dexterity, streng... и иже с ними? Так вот, в свободное от учебы и работы время мы с Мутиком катаемся на велосипеде, сноуборде, горных лыжах, ходим в пешие походы, сплавляемся на катамаранах и байдарках по горным рекам Урала и Карелии и уже исколесили автостопом практически всю Среднерусскую возвышенность (уж всю Валдайскую это точно), добравшись до Соловков и Кандалакши. Мы прыгаем с парашютом и забираемся в самые дальние уголки Алексеевских каменоломен, мы были на Кавказе и в Уссурийском крае, в... и на... И все это на полном серьезе. Не подумайте, что мы выпендриваемся, ибо мы и вправду выпендриваемся, но право слово, чем вы-то хуже, дорогие читатели. Настанет лето — долой застойный образ жизни, хватит быть затхлым детритом городского образа жизни. Собирайте свой Ермак и вперед. Жизнь хороша: Just Do It...



Татьяна Снежная оказалась у нас в редакции случайно. Уже сама не помнит как...

И.Ш.: Путешествовать по Европе и исследовать местные питейные заведения. Думаю, даже диссертацию написать под названием "Влияние кабаков на архитип коренного жителя».

М.: *Вы много пишете про игры, не потеряли ли вы из-за этого интерес к играм вообще?*

М.: Сам спросил, сам и отвечу. Увы и ах, но с некоторых пор игрушки (кроме кваки, разумеется — не замахивайтесь на святое!) меня просто раздражают. Так что если вы любите игры — играйте на здоровье. Читайте про игры. (Нас, разумеется.) Ходите по клубам.



Голеолог где-то на трассе.

Проводите часы у прилавков, выбирая очередного убийцу свободного времени на ближайшую неделю... Но писать про игры не вздумайте — необходимость искать в очередной игрушке всякие мелочные недостатки, вместо того, чтобы играть, всяческий настрой отбивает напрочь.

G.: Увы, но есть маленько. От этого могучего изобилия пухнет абсолютно все, начиная с головы. Один единственный шанс для меня с Мутиком: играть по-настоящему в одну-две любимые игрухи, а остальные приобщать к себе лишь на время рабочего периода.

Т.С.: Тут вспоминается анекдот про станки на пляже. Как можно получить удовольствие от игры, если надо к завтрешнему дню пройти ее от начала до конца? Для нас игрушки — это работа. А развлекаться можно, читая книжки, ходя в кино, путешествуя, учась в аспирантуре, наконец...

MG: *Сформулируйте какую-нибудь мысль ((с) КранК из KD-Lab). А мы посмотрим, способны ли вы на это.*

Б.: Ааа... Рэээ... Эх, ладно, здесь вы меня, положим, подловили.

Л.: Производная квадрата горения лесоповала обратно пропорциональна силе эксгумации трения-качения.

Р.Ш. №1: В России нет еще пока команды лучше «Спартака».

М.: Да вы не только Бармалея, вы всех нас подловили.

G: Гм... выпендриваться так выпендриваться. «Мутик, изобрази!..» У животных, рекапитулирующих стадию метатрахофоры, ортогон в отличие от индона является дереватом диффузного плексуса. В отличие от галиота, готтрисель галеаса не имел банетта, а только рифбанты с рифсезнями, трисель маленькой бизани тоже был с гиком, шкот которой крепился на гакоборте плоского тарнца... (кстати, это к вопросу о том, кем я мечтал быть в детстве...)

У животных, рекапитулирующих стадию метатрахофоры, ортогон в отличие от индона является дереватом диффузного плексуса.

Р. Ш. №1: В России нет еще пока команды лучше Спартака.

Р. Ш. №2: E=mc2, хоть ты тресни.

R: Omnia Amor Vincet — вытатуировано на моем правом ухе.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Встать и построиться!

У нас случилось небольшое ЧП: Главный хотел было отправиться в недра разработческого стана, чтобы лично изучить прифронтовую обстановку, побывав на сверхсекретном Мероприятии, но обломался: так давно из кабинета не вылазил, что тут же вляпался куда-то не туда, и его чуть было не вычислили. Лишь ценой многочисленных жертв и усилий ему, родимому, удалось целым и невредимым вернуться в Секретный Штаб. Все-таки на войне, как на войне, а то некоторые уже расслабляться начали, почуяв, как легко идет к ним в шпионские сети всевозможная засекреченная информация. Враг, как известно, не дремлет и так и норовит обнажить свои вражеские клыки в самый неподходящий момент.

Но, с другой стороны, известно также, что врагу не сдается родная, далее везде. Казачкам-засланцам выслано суперсекретное распоряжение: повысить бдительность, Геймер в опасности. Полковник Новый, с горя уже начавший было паковать чемоданы и даже купивший билет в страну Восходящего Солнца, был немедленно вызван в Штаб за новыми указаниями: усилить контроль за конспиративными мероприятиями, увеличить эффективность засланцев и перейти на военный режим работы. Если провалить еще одну явку, все станет значительно хуже. Радистке Дарье купили специальный бронекостюм и мерную ложечку (зачем - военная тайна), а главный резидент Полковник Новый был доукомплектован большим количеством денег, недвижимости, движимости, а также тремя (на всякий случай) фиктивными женами и группой детей в Арабских Эмиратах. Это чтобы супостат не догадался о его полковничьей сущности. Опергруппа казачков на время проведения супостатом Мероприятия доукомплектована наблюдателями из дружественных организаций.

В свете вышеизложенного опасность от Геймера отведена. Продукт будет получен в срок. По оперативным данным, доля мегахитина в Продукте в ближайший отчетный период повысится до опасного уровня в связи с проведением Мероприятия. Как показывают многолетние наблюдения, повышение мегахитина во время ежегодного цикла — явление, провоцируемое супостатом искусственно, вследствие чего потом наступает мегахитиновая недостаточность. Геймер, будь бдителен, и не поддавайся на провокации.

Засим всегда тут. Вольно.



Outcast
Мир Outcast'а живет и развивается по своим законам, события никак не связаны с вашим появлением в той или иной точке игрового пространства.



Quake 3: Arena
Кармак и Ко. решили сделать ставку не на унылый отстрел тупых монстров, а на исключительно сетевые бои, превратив разрабатываемый Q3:Arena в multipleer-only продукт.



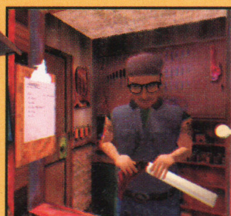
Dungeon Keeper 2
Как наши, так и вражеские ряды пополнились новыми солдатами, да и старые несколько обновили свои навыки.

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...



Discworld Noir
Noir — это «черный фильм», тип криминальной драмы, непременными деталями которой являются циничные и злобные персонажи, грязные ночные улицы и зловещая атмосфера.



Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
События развиваются в духе произведения Агаты Кристи «Убийство в Восточном экспрессе», когда подозрение падает сразу на всех действующих лиц, которых в BSBD ожидается до пятнадцати.



Fighting Steel
В бою вы можете управлять отдельными кораблями, несколькими судами, объединенными в одну группу, или вообще сразу всем, что у вас под руками.

Рабский труд,

или Металлизированная Лариска вступает в бой

Slave Zero

Алексей Кравчун aka Gomolog и sir Mutabor

Ура! Нам предстоит очередная встреча со старым, добрым, хорошо прожаренным жанром third person shooter. На сей раз на нашу долю выпала роль могучего металлизированного гиганта из далекого двадцать второго столетия, промышляющего охотой на таких же, как он, бронированных монстров, жаждущих испить смазки, струящейся по маслоприводам Слейва (название робота).

Пышногрудые красотки и эльфы отдыхают, пропуская вперед нового героя. Еще бы: более трехсот тонн чистого иридиевого сплава сплелись, образовав могучую машину-убийцу, готовую в любую минуту засыпать врага ракетами или, на худой конец, замесить железными кулаками. Но перейдем от пафосной преамбулы к жестокой действительности далекого будущего.

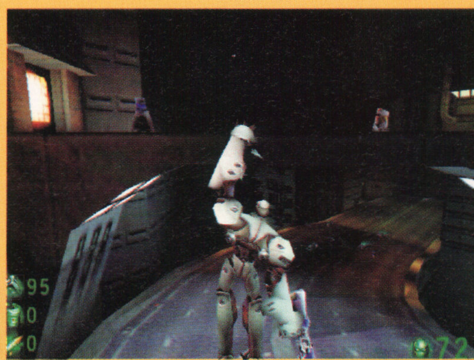
Год, неизвестно пока какой, но очень и очень далекий (предположительно 2499). Земля давно рассталась с зелеными лесами, цветущими полями и ковыльными степями, променяв их на огромный металлизированный мегаполис, своими вершинами уходящий в необозримую высь. Город называется Mega. Десятки километров в вышину, многоуровневый и густонаселенный, тысячи и тысячи километров подвесных дорог, соединяющих один городской комплекс с другим, скоростные хайвэйи и автобаны. И на самом верху в Кафедральном Соборе взирает на все это один-единственный человек — диктатор этого мира. Удержать власть совсем не просто, и для этого тиран создал армию непобедимых боевых машин — гигантских роботов, прозванных в народе Slaves. Изнемогая под гнетом тирана, люди не могли не объединиться, и они это сделали: на самых глубоких ярусах мегаполиса росло и крепло новое партизанское движение жаждущих свободы. Но противостоять могучим машинам разрушения немощной людской плотью просто глупо, а потому люди ждали. И вот настал час, когда судьба улыбнулась им: в руки повстанцев попала одна из машин-уничтожителей узурпатора, робот модели Zero. На него и только на него возлагаются последние надежды. Удастся ли возвратить давно утраченную свободу? Теперь это зависит только от вас.

> **!**
>
> *Урбанистический пейзаж, море врагов да камера, болтающаяся за широченной спиной робота-гиганта. «Город-мечта да ноги из плоти», - как говаривал классик.*

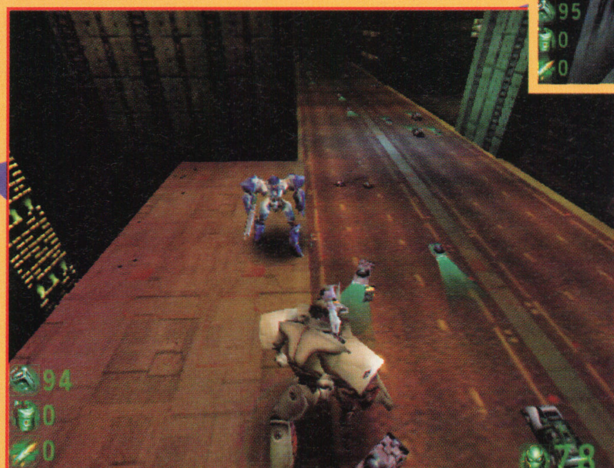
Урбанистический пейзаж, море врагов да камера, болтающаяся за широченной спиной робота-гиганта. «Город-мечта да ноги из плоти», — как говаривал классик. Слейв весело топает по проезжей части, сминая мчащиеся навстречу машины, словно консервные банки. Из машин выскакивают человечки и начинают с криками носиться по дорожному полотну, иногда они не успевают вовремя выбраться и, вспыхнув, с диким воплем валятся на асфальт. Неожиданно из-за угла выныривает небольшой робот, облаченный в синюю броню, и начинает методично поливать Слейва из руч-

Паспорт

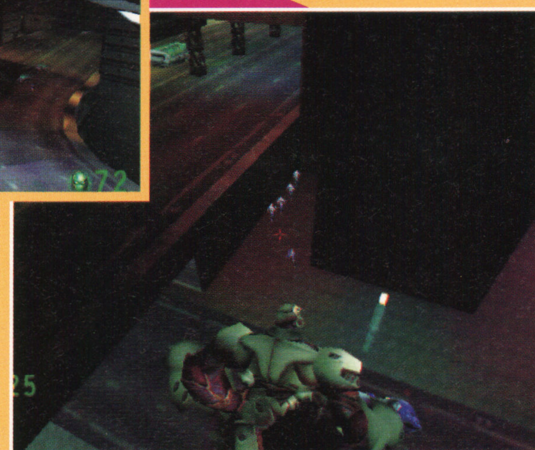
Жанр:	экшн
Разработчик:	Accolade
URL	http://www.accoladl.com
Издатель:	Accolade
Дата выхода:	июнь 1999 г.



Слейв карабкается по небоскребу вверх аки Кинг-Конг. В игре реализована большая свобода передвижения, что не может не радовать.

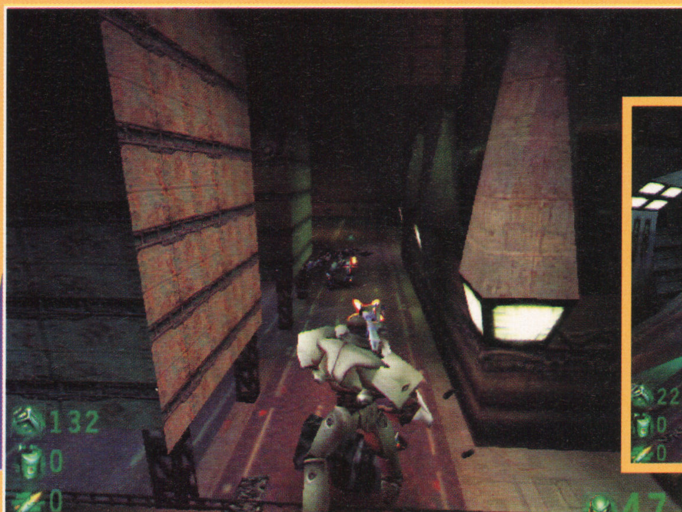


Первая встреча. Если вы думаете, что этот синий симпатяга просто стоит на месте, то вы сильно ошибаетесь. В данный момент он наворачивает вокруг меня круги, стремясь зайти в тыл.



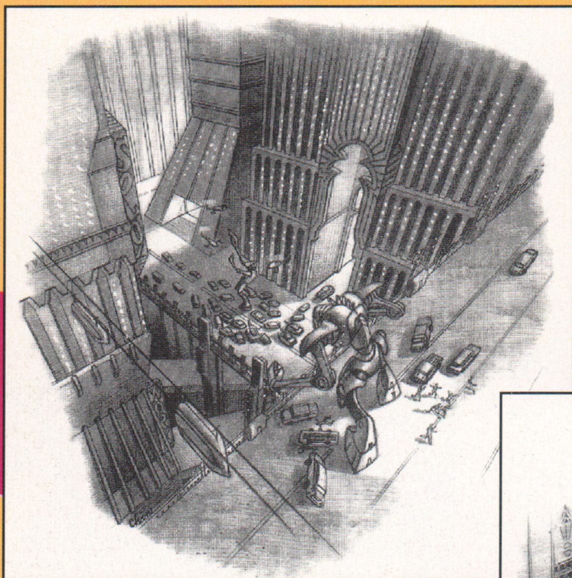
Из-за угла появляется взвод тяжеловооруженной пехоты. Ох, ребята, не стоило вам ввязываться в войну железных гигантов. Теперь не обессудьте.



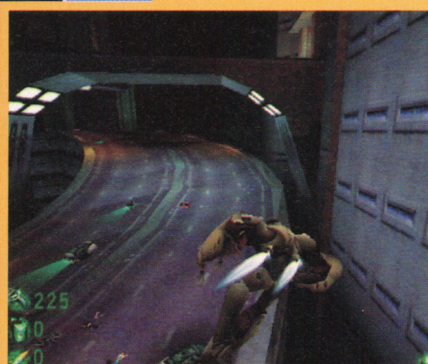


Еще одна встреча. Только теперь наш неприятель не уйдет от шквального огня ручного пулемета.

ного пулемета. Мы отвечаем ему, но он, стрейфясь, скрывается за углом и, с опаской выглядывая оттуда, продолжает вести прицельный огонь. Приходится подбегать вплотную, зажимать его в угол и добивать из пулемета. Занятые этим нехитрым занятием, мы даже не замечаем, что из соседней подворотни выныривает взвод солдат (они такие мелкие по сравнению с роботом) что не заметить их проще простого, и начинает поливать нас в спину из гранатометов и прочей противотанковой артиллерии. Разгневанный Слейв разворачивается и легкой походкой вновь выходит на проезжую часть, а за его спиной на дорожном покрытии остается несколько красных пятнышек — все, что осталось от нерасторопных пехотинцев.



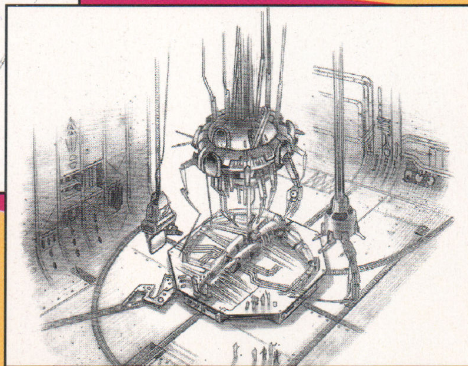
Если вы еще не поняли, с какой целью я столь глубоко погрузился в детализированное описание игрового процесса, то поясню. Slave Zero был бы ничем не примечательным шутером от третьего лица, если бы не подобное внимание к деталям со стороны разработчиков игры. Именно оно создает тот эффект вовлеченности в игровой процесс, которого удается добиться очень немногим представителям жанра TPS. Снующие тут и там машины, пешеходы, неспешно направляющиеся по своим делам, мелкие дорожные происшествия — все это создает совершенно неописуемое ощущение присутствия.



Стрейф по оживленной эстакаде. Ну разве это не романтично: машины так и летят под ноги металлическому гиганту.

Slave Zero был бы ничем не примечательным шутером от третьего лица, если бы не подобное внимание к деталям со стороны разработчиков игры.

Плюс практически полная свобода действий. Можно вскарабкаться на ближайший небоскреб и по крышам зданий пробраться в тыл врага или просто перебраться по подвесным автомобильным магистралям на другой уровень города и миновать врагов, избежав ненужной драки.



В процессе игры вам будет противостоять множество самых разнообразных противников. Начиная от вооруженной рокетлаунчерами панцирной пехоты и заканчивая огромными роботами, превосходящими вашего по мощности вооружения, скорости и прочности брони. От гибели в схватке с последними вас может спасти только хитрость и грамотно спланированный тактический маневр: противники далеко не глупы и умеют прятаться за здания, устраивать засады, брать в кольцо... короче, скучать не придется. Таких умных противников мне еще не приходилось видеть ни в одном TPS.

Очень удобно выполнено управление. Движение закреплено за курсорными клавишами, а все повороты прицела остаются за мышкой. В общем, старый добрый Корвин во всей красе — лучшего и не надо.

Теперь, что касаемо графики. Боюсь, что здесь генератор восторженных возгласов даст небольшой сбой: графика в игре неплохая, но не более того. Увы, но красотами, подобными Unreal, нас, похоже, не побалуют. Текстурки чуть менее яркие, чем хотелось бы, полигонов не так много, как в Half-Life, взрывы не такие красочные, как в Requiem — много еще чего не «так как в». Но и устойчивого отторжения графика не вызывает, представляя собой нечто среднее между Heretic II и DarkVengens. Милая и радующая глаз. Звук также хорош, а вот музыки в демоверсии игры нет, поэтому сказать что-либо по ее поводу сложно, хотя разработчики заявляют, что над ее созданием трудятся очень и очень известные люди. Что ж, поживем — увидим.

Системные требования, предъявляемые демой игры для нормальной работы, никак не стыкуются с качеством графики: для нормальной работы нужен PII 300 с 64Мбайт RAM вкупе с Voodoo II. Но в конечном варианте игры обещаются вполне приемлемые запросы: P200, 32 Мбайт RAM плюс все тот же 3D-ускоритель.

Что ж, остается добавить, что Slave Zero — весьма многообещающий проект, который порадует своим появлением всех почитателей жанра TPS где-нибудь ближе к лету (точные сроки выхода игры пока неизвестны). Никакого прорыва, но несколько новых идей совместно с хорошо отточенными старыми определенно заставят нас обратить внимание на очередной игровой проект программистов из Accolade.



Братья Робертс снова устраивают войну в космосе

Conquest: Frontier Wars

Бармалей

Скажите мне, много ли ассоциаций вызывает у вас название фирмы Digital Anvil? Можете не напрягать свою память, я вам подскажу, что эта фирма еще ни одной игры не выпустила. Так почему же такой разборчивый в плане издания игр и известный производитель мышек, джойстиков и клавиатур Microsoft обратил внимание на никому не известного разработчика? Оказывается, все очень просто. Достаточно сказать, кто в Digital Anvil работает.

А работают в ней сбежавшие из Origin от произвола Лорда Бритиша братья Робертс — Крис и Эрин. Да-да, тот самый Крис Робертс, автор Wing Commander 1, да и всей серии вообще. И ни у кого не возникало сомнений, что у основанной в апреле 1996 года фирмы Digital Anvil игры могут быть только на одну тематику: войны в космосе. На этот день основными проектами фирмы являются игры Starlancer и Freelancer, которые должны выйти где-то в следующем тысячелетии, и обе заслуживают отдельного разговора. А чтобы игроки за это время не забыли, кто такие братья Робертс, весной этого года наш знакомый Билл Г. будет приумножать свой капитал на первом проекте фирмы, который близится к завершению. И имя ему Conquest: Frontier Wars. Как ни странно, это стратегия. И даже более того — стратегия в реальном времени. Для начала остановимся вкратце на завязке сюжета.

Итак, на дворе у нас 2157 год. Человечество наконец выходит из своей колыбели и принимается за колонизацию галактики в поисках ресурсов. По чудовищному (а главное, оригинальному) стечению обстоятельств насекомообразная раса Mantis решила в этот же самый момент выползти из своих нор и тоже слегка поколонизировать. Все, сюжет закончился. Свежо, нечего сказать.

Задача же сводится к добыче ресурсов и накоплению денег, чтобы обеспечить главное — планирование и реализацию тактических боевых операций против злобных тараканов.



Даже музыка в игре будет исполняться симфоническим оркестром и «будет напоминать творения Вагнера».

Действие разворачивается в шестнадцати звездных системах. Не стоит забывать, что время у нас реальное и быть в курсе всего, что одновременно происходит в разных точках этого пространства, может быть весьма непросто. В подмогу вам даны Адмиралы, способные самостоятельно выполнять ваши приказы и реагировать на действия противника. Но право броситься в решающий момент в гущу сражения всегда остается за вами.

Хотя стратегия позиционируется на рынке как «полное 3D» (с трехмерными моделями кораблей, планетами, астероидами и прочим космическим мусором), на самом деле одного измерения в игре не хватает, и все действие разворачивается только в двух измерениях — примерно как в Total Annihilation. Разработчики утверждают, что не видят возможности реализовать настоящее трехмерное пространство ввиду чрезмерного усложнения интерфейса и управления войсками вообще. И им очень интересно, как уважаемой фирме Sierra удастся сделать это в своем Homeworld. Также следует отметить тот факт, что в этой игре события могут одновременно



Корабли Mantis сильно смахивают на фрегаты из Wing Commander: Prophecy. Что и неудивительно, учитывая, кто делает эту игру.



Они говорят, что у них крутая детализация, но даже на маленькой планетке отчетливо видны плоскости.

Паспорт

Жанр: Real Time Strategy
Разработчик: Digital Anvil
URL http://www.microsoft.com
Издатель: Microsoft
Дата выхода: лето 1999 г.

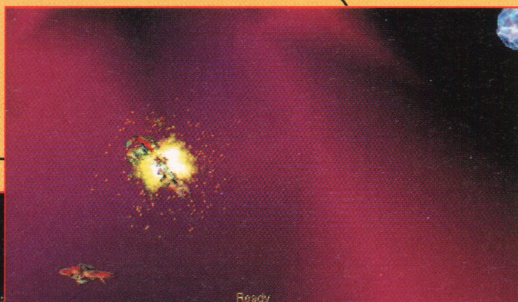


происходить во всех шестнадцати системах, тогда как в Homeworld мы будем играть миссию за миссией.

Что касается так называемого геймплея, то тут все еще банальнее. Все сотрудники Digital Anvil признаются в большой любви к стратегиям в реальном времени вообще и уверяют, что всегда хотели сделать что-то подобное. По словам Робертсов, они надеются, что им удастся перенести романтизм крупных сражений второй мировой войны в свою научно-фантастическую игру. Даже музыка в игре будет исполняться симфоническим оркестром и «будет напоминать творения Вагнера». Я же позволю себе не разделить оптимизма разработчиков: если честно, то все вышенаписанное не разбудило в моей душе ни одной потаенной струны. Старею, наверное.

Естественно, нам обещают продвинутый искусственный интеллект, но боюсь, что к его разработке пока никто не приступал. Вообще говоря, об игре, которая должна появиться в июне-июле, известно преступно мало. Мне почему-то кажется, что это слегка оптимистичная дата (впрочем, об играх от Microsoft всегда известно немного — до тех пор, пока они не выйдут совершенно внезапно. — *Прим. отв. ред.*). Из тех деталей, которые все-таки уже просочились в свет: поддержка всех Direct3D-совместимых ускорителей, трехмерный звук, сетевая игра для восьми человек по локальной сети и четырех человек в Internet (так как издатель Microsoft, то бесплатная игра по Internet будет доступна через Microsoft Gaming Zone). Кстати, в сетевой игре помимо людей и Mantis будут доступны еще две расы — Solarians и Vyriums, каждая со своими достоинствами и недостатками.

По идее я сейчас должен подвести под всем вышесказанным какую-то черту. Но это очень непросто. С одной стороны, братья Робертс, уважаемые и известные в игровом мире люди, не сделали еще ни одной полной ерунды. С другой стороны, я не вижу в Conquest: Frontier Wars ничего такого, что выделяло бы ее из кучи C&C клонов, и мне пока не очень ясно, как она собирается конкурировать с тем же Homeworld. Наверное, я не знаю чего-то очень важного. Или же разработчики считают, что серая масса компьютерных игроков скушает что угодно, лишь бы было в псевдо-3D. Боюсь, что время «первых в мире стратегий в 3D» уже прошло. Нам надоело смотреть на картинки. Мы хотим играть. Так что все рассуждения о интересности игрового процесса я предлагаю отложить хотя бы до выхода демоверсии. 



Хоть взрывы здесь симпатичные. Правда, если подлететь к эпицентру поближе, все может оказаться не столь круто...



Стычка с тараканами над планетой. Сейчас кто-то кому-то наподдаст. Скорее всего, мы наподдадим тараканам: так положено по сюжету.

Славные будни злобных садистов

Dungen Keeper 2

Роман Шиленко

Первый DK вписал страницу в историю компьютерных игр, продемонстрировав всю тяжесть существования представителей Сил Зла и повелителей мрачных подземелий. Судите сами, ненормальные «добрые» герои просто в очередь записываются, чтобы влезть в вашу сокровищницу, при этом еще армии с собой приводят, да и собратья по злому делу все время норовят наехать... Публика приняла игру на ура и немедленно пошли разговоры о необходимости второй серии, тем более, что в первой части и баги были, и много чего требовалось усовершенствовать. Но генеральная линия на исправление общественного мнения в пользу темных сил осталась.

Паспорт

Жанр: real-time стратегия
Разработчик: Bullfrog
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.bullfrog.ea.com
Дата выхода: лето 1999 г.

Разработчики сразу определились, что они создают полноценный сиквел, а не слегка подправленную версию DK и не add-on. Первая часть не имела четкого сюжета — мы строили, отбивали атаки, снова строили, шли в атаку и далее по кругу, оттяпывая у «добрых» местность за местностью. Все линейно. DK2 обладает уже более осмысленной историей, чему способствуют ролики в перерывах

между двумя десятками миссий. Детали не раскрываются, но в центре внимания находится народный любимец Horned Reaper, в союзе с которым вам предстоит прорубить себе путь на поверхность и разобраться наконец с генератором алчных героев. Для союзника придется собирать особые камни — Power Gems — по всем уровням и только после получения двадцатого Reaper откроет дорогу наверх.

Уровни сильно отличаются друг от друга размерами. Как правило, после большого уровня, на прохождение которого уйдет много времени, последует относительно маленький. Помимо обычных уровней, кампания содержит пять секретных. Исследованные один раз комнаты и вещицы переходят затем на последующие уровни, то есть исчезла необходимость каждый раз изучать их по новой. У киперов-противников появилась специализация. Кто-то из них предпочтет сражение холодным оружием, а кто-то станет атаковать вас практически одной магией. Более агрессивные киперы посылают против вас отряд за отрядом, а другие изо всех сил окапываются, возводят укрепления и качают армию.

Подвергся изменениям комбат. Решив с первого дня использовать трехмерную графику, авторы автоматически отправили в утиль спрайты и перешли к полигонам — так Horned Reaper теперь состоит из 450 полигонов и смотрится получше. Раз 3D, то появятся свободно плавающая камера, реальное освещение, тени и все остальные стандартные фичи. Режим от первого лица, когда вы вселяетесь в шкуру одного из ваших монстриков, по качеству не дотягивает до современных 3D-шутеров, но станет гораздо приличнее, чем в первой серии. Если раньше игрок просто собирал все силы в один кулак, бросал их в комнатку с врагом, а дальше надеялся на уровень своих воинов, то в DK2 все стало более «стратегично».

Один юнит больше не сможет проходить сквозь другого, а упитанный Bile Demon в узком коридоре и вовсе начнет играть роль баррикады, из-за которой хорошо поливать противника стрелами и спеллами, но преодолевать которую придется телепортом, чья стоимость возросла.

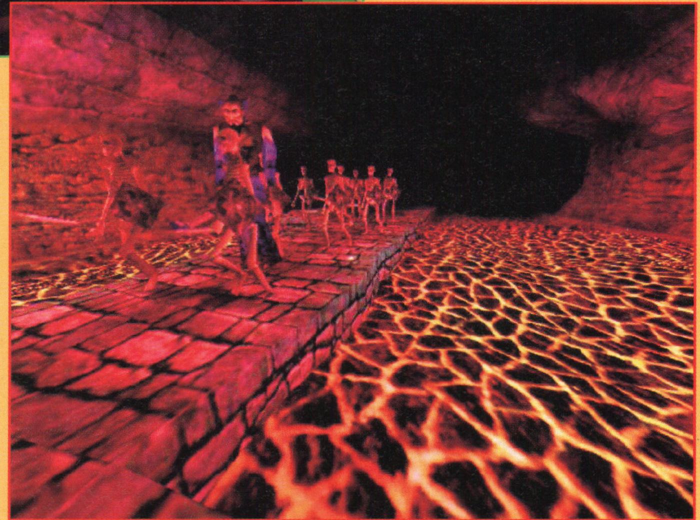
При этом ходить по трупам и бесчувственным телам не возбраняется, а импам будет даже приятно оттаскивать первых на кладбище, а вторых в тюрьму. Каждое создание будет занимать определенный участок пола, поэтому войску можно будет придать некое подобие боевого порядка. Кроме того, существа имеют по тридцать статистических характеристик: настроение, воинственность, военные атрибуты, нетерпимость к некоторым собратьям по подземелью, особые навыки, владение магией и дистанционным оружием. Если в ходе сражения здоровье воина заметно истощилось, то он автоматически постарается удрать в глубь своей территории. Хотя будет биться до последнего, находясь в окружении или будучи зажатым в углу.

Как наши, так и вражеские ряды пополнились новыми солдатами, да и старые несколько обновили свои навыки. Horned Reaper все такой же яростный и безжалостный воитель, но характер у него стал чуть лучше, если не считать ненависти к цыплятам. Он вызывается отдельным спеллом и продолжительность его пребывания в этом измерении зависит только от накопленной вами маны. Но перед тем, как вызвать его в первый раз, придется выполнить квест и собрать его талисман, расколотый на четыре куска, разбросанных где-то в подземелье. Как вы уже поняли, Reaper переквалифицировался в NPC и существует только в единственном числе. Но в мультиплейере у каждого кипера может быть свой Reaper.

В далеком прошлом часть эльфийского племени променяла жизнь на поверхности на пещеры. Так появились Темные Эльфы. Столь же искусные лучники, как и их Светлые аналоги, они станут хо-



Открылось новое заведение — Казино. В нем ваши доблестные солдаты будут просаживать свое и без того скромное жалованье. Заработанные таким способом деньги пополнят вашу копилку.



Глядя на подобные кадры, трудно поверить, что перед тобой не RPG или 3DS, а просто real-time стратегия. Вот до чего людей доводят.



Как наши, так и вражеские ряды пополнились новыми солдатами, да и старые несколько обновили свои навыки.





Horned Reaper хоть и вырос до уровня вашего союзника, стал NPC и научился болтать, но остался все таким же яростным бойцом #1 в рядах сил Зла.



рошей поддержкой для вас. Гоблины, покорные и надежные в бою создания, но берущие в основном численностью, полностью вытеснили из игры орков. Драконы уступили место саламандрам. Эти огненные ящерицы обладают иммунитетом к лаве, инфракрасным зрением (увидите сами, если вселитесь в них) и выступают в роли войск поддержки. Светляки сгодятся для разведки местности. Благодаря способности летать и собственному источнику света, они могут забираться в самые дальние углы подземелья, шпионить на вражеской территории, преодолевать лужи воды и лавы. Темные Ангелы по своей ценности совсем немного уступают Reaper'у. Они летают над полем битвы и превращают найденные трупы в оживших скелетов, которые тут же вступают в бой. А еще у них нет аналога среди «добрых». Черные Рыцари отбросили понятие «честь» и перебежали на сторону Зла. По-моему, это просто бывшие охотники за подземными сокровищами, по чистой случайности избежавшие косы Reaper'а, хотя кое-кто видит в них ожившие по воле злых сил арморы давно павших воинов. Как бы там ни было, но дело также заболели золотой лихорадкой. Попадают бедному импу в глаз с пятидесяти шагов — кошмарные создания. Воры непонятно как уговорили в армию Добра, но действуют они точно так же и обладают тем же набором скиллов, что и Разбойники. Появятся Стражники и Королевские Стражники — для патрулирования местности и громких призывов прислать подкрепление, когда запахнет жареным, плюс Lord of Land, King of Realm и новые типы героев. У Сил Зла может появиться еще один вид войск — Maiden of the Nest. Верхняя половина существа взята от женщины, а нижняя от паука. Выглядит настолько ужасно, что теперь разработчики не хотят вставлять ЭТО в игру. Есть ряд нейтральных юнитов, сидящих в темноте и ждущих первого встречного, чтобы встать под знамена его хозяина. Животный мир «укрепился» крысами и летучими мышками. Под последних теперь маскируются вампиры, когда им требуется проникнуть в стан противника.





Золото потребует дополнительных мер безопасности, так как Воры и Разбойники с радостью запускают руки как в свои, так и в чужие сокровищницы.

Решив с первого дня использовать трехмерную графику, авторы автоматически отправили в утиль спрайты и перешли к полигонам.



С приходом трехмерной графики наш славный dungeon выглядит совсем по-другому. Но уже слышно, как сквозь стены прорубаются дворфы, и через мгновение идиллия закончится и начнется очередное побоище.

свое они хорошо знают и будут одними из первых в близком бою. Класс Разбойников состоит из разношерстной массы наемников, дезертиров, головорезов и других не менее симпатичных личностей. В бою стараются атаковать с любой стороны, кроме лицевой, и имеют привычку воровать неохраняемое золото. Умело пользуются навыком stealth, становясь невидимыми чужому глазу, и проникают в логово противника, где, подобрав нужную отмычку, открывают золотохранилище и воруют, воруют, воруют...

А что же Силы Добра? В ход пущены дворфы — ответ на импов, прокапывающие коридоры для прохода основных сил. С учетом того, что теперь стало возможным проломиться через ЛЮБЫЕ стены, то к этому виду войск стоит присмотреться. Эльфийские Лучники покинули леса и



Один раз исследованная комната остается такой на все последующие уровни, что сэкономит немало времени, которое вам понадобится в новых условиях комбата.



Некоторые навыки будут доступны для использования только



в режиме от первого лица: Темные Эльфы превращаются в законченных снайперов, Bile Demon скатывает импа в комок и отправляет в полет по длинному коридору, Вампир гипнотизирует жертву, у Саламандр и Темных Ангелов включается особое зрение.



Полку спеллов прибыло. Tremor, диверсионно-саботажный спелл, вызывает небольшое землетрясение, в результате которого сверху валится всякий мусор, стены становятся менее крепкими или просто рушатся, население (и свое, и чужое) в панике катается по полу, поэтому кастуйте его подальше от своих владений. Вряд ли убьет многих, но страху нагонит на всех. Спелл Turncoat позволяет на короткое время перетянуть один вражеский юнит на вашу сторону. Наступающий отряд будет немало озадачен при появлении в самом его центре солдата противника, и это даст вам выигрыш во времени. Inferno обладает мощным разрушительным действием. Все существа в радиусе его действия получают тяжелые ранения, а стены, ловушки, двери, баррикады получают значительный ущерб. Внешний эффект заклинаний меняется в зависимости от уровня, которых у каждого спелла три. У ловушек пополнение солиднее. Самонаводящаяся пушка Sentry лупит Fireball'ами по всему, что на свою беду попало в радиусе ее действия. Ловушка Fear заставляет наступивших на нее в страхе бежать туда, откуда они прибыли. Накрывает сразу небольшую площадь, поэтому и вашим солдатам может достаться. Spike мгновенно всаживает в несчастную жертву металлический кол. Fireburst заливает магическим огнем большой круг и наносит заметные увечья наступающим. Trigger позволяет активировать другие ловушки и, таким образом, вызывать цепную реакцию. Вообще все ловушки делятся на два класса: магические и механические. Первые «питаются» маной из ваших личных запасов, а вторые либо имеют ограниченный боекомплект, либо должны каждый раз перезаряжаться импами. Ловушки могут быть атакованы и уничтожены, а также обезврежены троллями.

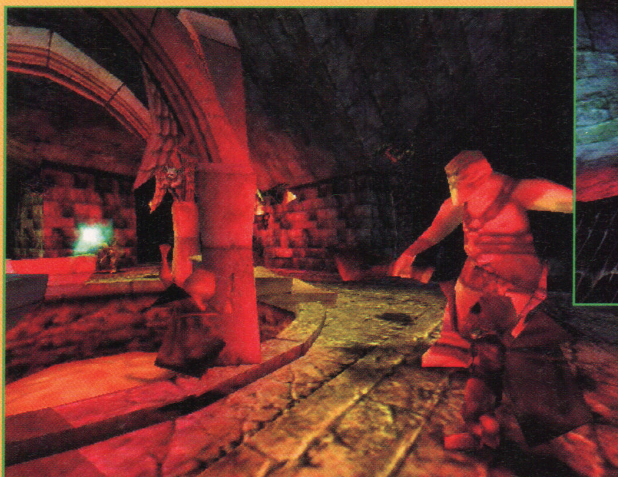


У Сил Зла может появиться еще один вид войск — Maiden of the Nest. Верхняя половина существа взята от женщины, а нижняя от паука.

Замечены две новые комнаты. Во-первых, Казино. В этом славном заведении ваши солдаты обязательно будут напиваться после тяжелого трудового дня и проигрывать вам заработанные у вас же деньги. Обладателя джекпота всегда можно поймать и аккуратным пошлепыванием выбить из него энную сумму. Другая комната — гладиаторская. В ней ваши юниты смогут меряться силами друг с другом, а иногда и с пленными солдатами врага. В любом случае это более дешевый способ тренировки воинов. Скучные двери сменились на выезжающие из стен каменные плиты и падающие с потолка металлические решетки, однако стоит помнить, что в игре появились спецы по отмычкам.

Замечены две новые комнаты. Во-первых, Казино. В этом славном заведении ваши солдаты обязательно будут напиваться после тяжелого трудового дня и проигрывать вам заработанные у вас же деньги.

По количеству объявленных «точных» дат выхода DK2 не собирается уступать DK первому. Сначала был ноябрь-98, потом весна-99, теперь июнь-июль (хотя, скорее всего, реально игру не стоит ждать до осени). А народ все это время ждет и волнуется. Авторы пытаются успокаивать тем, что всего будет много и сразу, так как вскоре после релиза DK2 выйдет add-on с новой кампанией, набором отдельных уровней, новыми ловушками, спеллами и юнитами. Скорее всего, именно в add-on'е появятся Maidens of the Nest. Режим multiplayer представлен игрой до 16 человек через Internet на Bullfrog'овском аналоге battle.net плюс игра по локальной сети или по модему. Доживем до релиза.



Солдаты перестали быть прозрачными, научились сохранять боевой порядок, приобрели новые навыки, короче, в сражениях появилось место для стратегии. Схема «собрал всех в одну кучу и сбросил врагу на голову» теперь вряд ли сработает.



Все 450 полигонов Reaper'а уже готовы вступить в бой за правое...или левое... в общем, за злое дело. А ты записался добровольцем?

В Багдаде опять не все спокойно

F22 Lightning III



Ranger

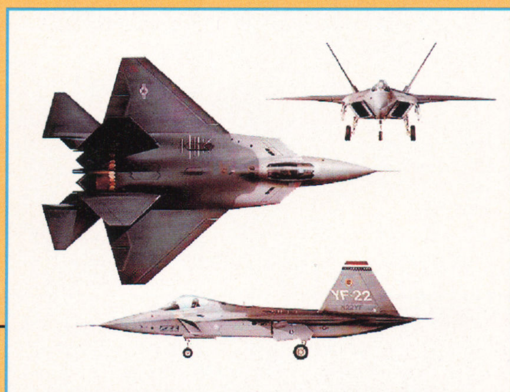
Плохо работают мировые конструкторские бюро, из рук вон плохо. Принципиально новые самолеты создаются крайне редко, вот и приходится создателям авиационных симуляторов по сто раз возвращаться к одним и тем же боевым машинам. Судите сами: симуляторов, посвященных персонально самолету Lockheed Martin's F22 Raptor, было как минимум пять — iF22 и iF22 Persian Gulf от Interactive Magic, F22 ADF от Digital Image Design, F22 Lightning II и F22 Raptor от NovaLogic. Последняя фирма-разработчик решила в третий раз на своем веку обратиться к этому истребителю. Не иначе, как NovaLogic записалась к Локхиду в торговые агенты.

Паспорт

Жанр: авиасимулятор
Разработчик: NovaLogic
Издатель: NovaLogic
URL http://www.novalogic.com
Дата выхода: июнь 1999 года

В настоящем самолете F22 используются разработки из области stealth-технологий, которые явно имеют гриф «секретно» (хотя наши физики и авиаконструкторы убеждены в тупиковости этого направления). Тогда несколько странно звучат слова авторов о том, что симулируемый F22 полностью совпадает с прототипом. Ну и ладно, за шпионаж отдуваться им.

Кампания single player состоит из более чем пятидесяти миссий. Ее можно назвать относительно динамичной, так как задание на каждую последующую миссию, ее условия и цели определяются исходя из того, как игрок отлетал предыдущие. Боевые действия развернутся как в горячих (Ирак), так и в довольно спокойных (Индонезия, Чад) странах Африки, Азии и Ближнего Востока. Среди возможных заданий будут атаки на космодромы, огромные военные комплексы, а также столь любимые американцами «миротворческие бомбовые удары» и "точечное ковровое бомбометание". По сравнению с предыдущей серией, арсенал пополнился тактическими ракетами с ядерными боеголовками, так что защищать мир станет намного проще — только враг поднял голову, а мы сразу р-р-раз и «от двадцати до ста пятидесяти килотонн», как говорили дикторы советского телевидения. В игре задействованы около 85 видов авиационной и наземной техники, включая почти все самолеты американской истребительной авиации, достаточное количество российских машин и относительно редкие Eurofighter 2000, JAS39 Grippen от СААБа и самолет вторжения EA-6B Prowler.



F22 Raptor фирмы Lockheed снова стал главным героем авиасимулятора. Для Nova Logic это уже третья игра, посвящаемая данной машине, а сколько таких было всего, вряд ли кто вспомнит.



Самолет принадлежит к классу истребителей stealth и способен нести тактические ядерные ракеты.

Полетная модель обещает быть одной из самых навороченных в авиасимуляторостроении. Учитывается множество факторов окружающей среды: температура, плотность и сила дождя, скорость и направление ветра, молнии, снег, атмосферное давление. Поэтому маневры в разных географических зонах заметно отличаются друг от друга. Закаленные в воздушных боях воины по достоинству оценят реализм полета, а для новичков введены опции, автоматизирующие выполнение многих операций: взлет, посадка, дозаправка в воздухе, перелет от одной контрольной точки к другой, перестроение в новый боевой порядок при действиях в составе группы и другие.

Разработчики первых двух частей особое внимание уделяли графике. От этого хорошего правила они не собираются отступать и сейчас. В игре используется полигональный графический engine с поддержкой ряда 3D-акселераторов, включая технологии Direct 3D и Glide. Он же обеспечивает мелкие, но приятные детали окружающего мира: солнце встает, бежит по небу и садится; падающие снежинки; разбивающиеся о стекло кабины дождевые капли. С акселератором потребуется как минимум Pentium 133, без него — Pentium 200 MMX. Кабина самолета стала трехмерной и заполнилась кучей датчиков, стрелок и информационных экранов, демонстрирующих поступающие в реальном времени данные. Говорят, новые конфигурации HUD'а взяты из настоящего самолета. В качестве небольшого подарка геймерам добавлена возможность выбора окраски своей боевой машины. Интересно, как будет смотреться звено F22 с красными звездами на крыльях? У буржуйских игроков двигатели точно заглохнут от такой наглости.

> **!** *По сравнению с предыдущей серией, арсенал пополнился тактическими ракетами с ядерными боеголовками, так что защищать мир станет намного проще.*

NovaLogic оказывает самую широкую поддержку любителям поиграть вмногером. На сервере NovaWorld в режиме cooperative или deathmatch могут одновременно рубиться до 120 человек, причем в одном бою могут принимать участие пользователи не только F22 Lightning III, но и других игр NovaLogic типа Mig-29 Fulcrum и F16. Геймеры завалили фирму просьбами придумать более





В рамках single-кампании вы будете участвовать в боевых действиях в Азии и Африке, а любители многопользовательского режима смогут сойтись в жестком бою (до 120 самолетов одновременно) на сервере NovaWorld.



Полетная модель учитывает погодные условия, давление, температуру и много чего еще — все ради максимального приближения к настоящему полету.



Усовершенствованный полигональный графический движок призван вывести симулятор в число лучших в этом году.

удачный способ общения между пилотами — слишком уж часто самолеты теряли управление, разбивались или становились жертвой противника, когда пилот был занят набивкой на клавиатуре посланий собратьям по эскадрилье или проклятий врагам. В результате на свет появилась технология Voice-Over-Net, которая позволяет засорять эфир через микрофон в реальном режиме прямо во время сражения. Достаточно нажать кнопку, и можете говорить сколько угодно. На сервере поддерживается единый журнал для учета всех достижений пилотов. В него вносятся данные о званиях, медалях и других наградах, количестве сбитых самолетов и собственных аварий, общем опыте, информация о проводимых турнирах и существующих лигах.

В качестве небольшого подарка геймерам добавлена возможность выбора окраски своей боевой машины. Интересно, как будет смотреться звено F22 с красными звездами на крыльях?



На рынке авиасимуляторов давно уже яблоку негде упасть — только успевай отслеживать выходящие одну за другой новинки. Сейчас все фирмы стараются приблизить поведение самолета к реальности и улучшить качество графики, но других направлений, в которых возможны глобальные прорывы, пока не видно. Поэтому вряд ли стоит ждать чего-то сверхъестественного от F22 Lightning III, хотя он наверняка окажется среди лучших в этом году — богатый опыт авторов позволяет на это рассчитывать. 

Закройте черную дыру, сквозит-с

Outcast

Нельзя описать это место, не описав себя. Но нельзя описать себя, не описывая место. Так с чего же начать? Наверное, мне следует описывать нас вместе. Но я сомневаюсь, что сумею это сделать. Вероятно, я вообще не способен что-либо описывать.
Роберт Шекли. Записки о Лангранаке

Алексей Кравчун aka Gomolog и sir Mutabor

Возьмите полкило 3D-экшна, триста граммов ролевухи, немного квеста, хорошенько перемешайте, добавьте на глазок адвентюры и поставьте на медленный огонь на три часа. Теперь приправьте все это симпатичной графикой с наимоднейшими наворотами, увлекательным сюжетом и замечательным звуком и можно подавать на стол. Системные требования по вкусу потребителя. Называться подобное блюдо для гурманов будет «Outcast от Appeal»

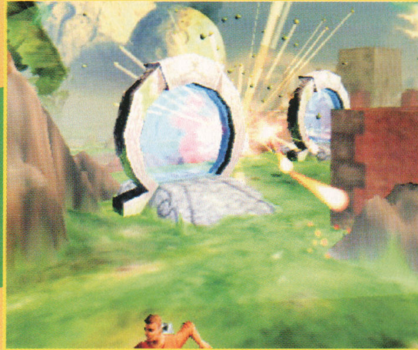
Но это лишь рецепт разработчиков, а, как известно, далеко не по всякому, пусть даже и соблазнительному рецепту можно приготовить вкусный торт. Поэтому на место проведения готовящейся пирушки срочно вызывается специалист из кулинарного техникума, которому поручается провести экспертизу на тему пищевой пригодности приготовляемого блюда. Эксперт попался дотошный: он действительно разобрал игру по винтику, аккуратно исследовал и измерил каждую детальку, после чего собрал все обратно и выложил на наш стол

Паспорт

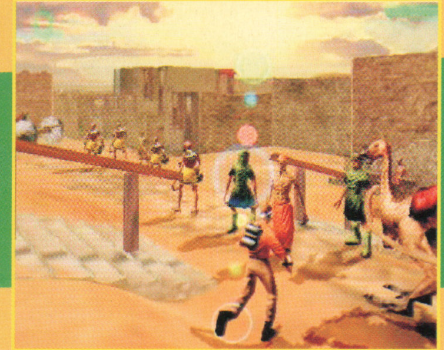
Жанр: adventure/3d-action
Разработчик: Appeal
URL http://www.appeal.be
Издатель: Infogrames
URL http://www.infogrames.fr
Дата выхода: лето 1999 г



Встреча с одним из лесных племен проходит в теплой и дружественной обстановке.



Красиво и непонятно. Про телепорты в мире Outcast разработчики ничего не сообщают, но похоже, что без них дело не обойдется. Интересно, а телефраг там тоже будет?..



Это племя в своем развитии ушло несравнимо дальше своих соплеменников. Видите, они уже и на динозаврах катаются.

доскональное досье по проделанной работе.

Очередная предыстория забрасывает нас в недалекое будущее. Некий ученый по имени Уильям Кауфмэн из научно-исследовательского общества при чикагском институте Ферни открыл существование миров, время в которых бежит подобно нашему, но с некоторыми отличиями. И чем дальше во временном континууме лежит мир от нашего с вами пространства, тем сильнее отличие между нами здесь и ими там. В итоге миры достаточно далекие могут оказаться совершенно непохожими на наш. Уильям провел все необходимые расчеты, подтверждающие его предположение, и пришел к выводу, что между мирами можно относительно свободно перемещаться. Он даже разработал специальную автоматическую машину для заброски ее в один из параллельных миров, вот только денег на постройку подобного агрегата у Кауфмэна не было. В отчаянии он обратился в отдел по секретным исследованиям, представляющий собой подразделение военных сил Соединенных Штатов. Там его внимательно выслушали и вскоре решили поставить проект на финансирование. Ответственным за воплощение идеи в жизнь был назначен генерал МакКаген. Ввиду чрезвычайной секретности испытаний их проведение было перенесено в район Северного полюса на одну из военных баз США, носящую название Р-7. Вскоре аппарат для связи с одним из миров — кодовое название Christobal — был построен и приготовлен к запуску.



Через некоторое время в районе старт-площадки начинает расти большая черная дыра, засасывающая в себя все большие и большие территории...

Christobal сконструировали так, чтобы по прибытии в иное пространство он самостоятельно приступил к изучению последнего и каждые несколько часов отправлял в наш мир модуль с записью собранных данных: видеозаписи, пробы почв и всего остального, что полагается в подобных ситуациях. Аппарат успешно стартовал, а через час в наш мир прибыл первый модуль с записью. Ученые с нетерпением вскрыли контейнер и вставили пленку в дешифровальный компьютер. На экране они увидели, как Christobal приземляется на планету, ландшафтом очень напоминающую Землю, как аппарат приближается к поверхности планеты в области одного из горных массивов, как производится сбор проб газового состава атмосферы и грунта, как к «Христоболу» приближается неизвестное существо... на этом запись обрывается. А через некоторое время в районе старт-площадки начинает расти большая черная дыра, засасывающая в себя все большие и большие территории.

Кауфмэн смекнул, что подобное явление мог вызвать взрыв Christobal во время отправки очередного модуля записи: в этот момент существовала связь между нашим миром и измерением, в котором находился аппарат, а взрыв привел к установлению прочной, постоянно крепнущей связи между ними. Если процесс не остановить в кротчайшие сроки, миры могут попросту поглотить друг друга. Самое интересное заключается в том, что неприятность нельзя устранить из нашего мира, а только из параллельного измерения. Службы безопасности принимают решение отправить в параллельный мир нескольких «добровольцев» с целью устранения неполадки. Для выполнения задания были избраны: Соня Вульф — полевой доктор, Энтон Кисью — коллега Кауфмэна и человек хорошо разбирающийся в электронике, сам профессор Кауфмэн и вы — Каттэр Слейд (Cutter Slade), капитан секретного подразделения армии США. С момента вашего прибытия в параллельный мир и начинается игра.

Очутившись на неизвестной планете, вы одновременно оказываетесь в совершенно незнакомом вам мире, о котором вы ничего не знаете и который ничего не знает о вас. И это первое, чем гордятся разработчики: мир Outcast'а живет и развивается по своим законам, события никак не связаны с вашим появлением в той или иной точке игрового пространства, что мы имеем возможность наблюдать во множестве других игр. Вам предстоит исследовать этот загадочный мир и разобраться в закономерности происходящих здесь событий. Планета, на которой вы очутились, кипит жизнью: тут и птички-пичужки различные, и динозаврики, и насекомыши, и рыбки... и только одна разумная раса, название которой пока держится разработчиками в секрете. Поскольку выполнить





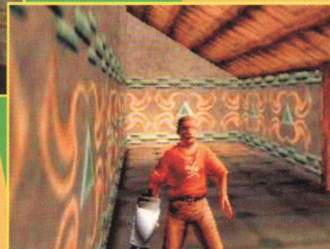
Живописный пейзаж, не правда ли? Отдельное внимание обратите на воду: похоже, разработчики не врут, заявляя, что она будет круче, чем в «Нереальном».

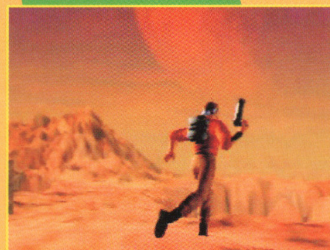


задание без помощи со стороны практически невозможно, вам предстоит отыскать город местных аборигенов и вступить с ними в контакт. К сожалению, у аборигенов есть проблемы с государственным правлением, все их общество поделено на племена, которые далеко не всегда состоят в мирных отношениях, поэтому, заручившись поддержкой одного из племен, вы рискуете навлечь на себя гнев других. Придется выбирать.





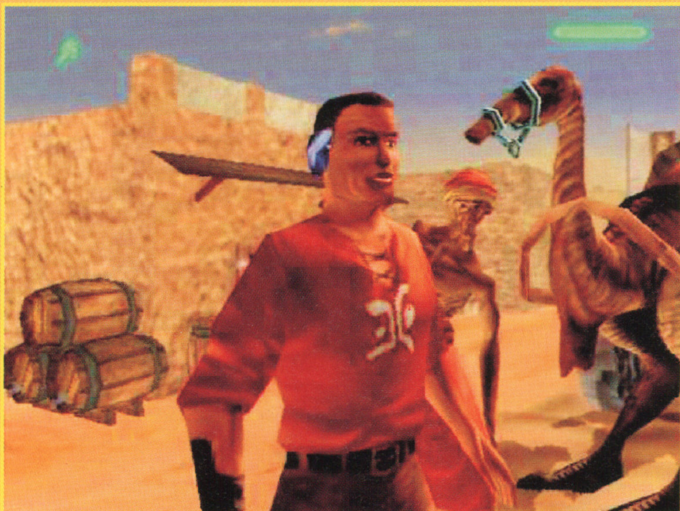


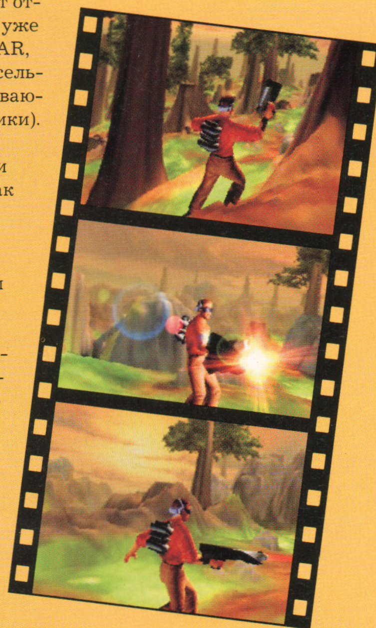


С любым разумным персонажем в игре можно будет побеседовать, причем обещается, что диалог будет нелинейным, подобно классическому ролевику, а не как в Heretic или Reqviem, которым за счет наличия этих самых диалогов — пускай даже и полностью линейных — пытались приписать титул action-RPG. Нет, в Outcast все будет по-настоящему, обещается даже, что ответы персонажей будут различаться в зависимости от их настроения, места встречи и даже времени суток. В игре будет учитываться и так называемый личностный фактор — то, как персонаж к вам относится, — независящий от занимаемого персонажем социального положения и принадлежности к тому или иному племени. Обещается наличие некоторого числа головоломок из репертуара классического квеста с целью разнообразить игровой процесс. Но основная ставка делается все же на action-компонент игры. А это значит, что придется много стрелять, бегать, прыгать и прятаться. Любой живой объект в игре может с равной вероятностью оказаться другом или врагом, а вот кем, зависит только от вас и вашего поведения в конкретной ситуации. Правда, переманить на свою сторону злобного тирекса, обитающего в местных саваннах, вряд ли удастся, но вот покататься на динозаврах поменьше, после того, как вы их покормите, будет вполне реально. Согласитесь, звучит весьма и весьма заманчиво.

От описания игрового процесса перейдем к графической реализации Outcast. Нам обещают райские красоты, безбрежные ландшафты, неописуемые спецэффекты и все прочее, что обычно принято обещать в подобных случаях. Но, применительно к данной ситуации, мы скорее склонны верить разработчикам, нежели ехидно ухмыляться им в лицо. Слишком уж многие очевидцы рабочей демы, представленной на выставке ECTS, утверждают, что это было «нечто». В игре используется новая технология Bump Mapping, позволяющая получать очень детальные изображения малыми затратами процессорной мощности. Те же, присутствующие на выставке, утверждают, что когда персонажи в игре поворачиваются в профиль, то взору предстает не плоская текстура лица, а самый настоящий контурированный силуэт, если прибавить к этому отличную мимику главного героя, то графика представляется чуть ли не революционной. Приплюсуйте к этому сверхреалистичную водную гладь, готовую поспорить с таковой в Unreal. А небо — такого неба вы еще не видели. В основу игры положен воксельный движок, разработанный самой компанией Appeal. А это значит, что весь объем вычислений ляжет на плечи трудяги процессора, 3D-ускорители же останутся не у дел. Скорее всего, это приведет к непомерно высоким системным требованиям, хотя разработчики божатся и клянутся в том, что минимальной конфигурацией машины будет P166 с 32 Мбайтами, но верится в это почему-то с трудом. По крайней мере, на выставке игра шустро бегала на P 400 со 128 Мбайтами оперативки, что вселяет определенные надежды. И еще, что касается использования 3D-ускорителя, разработчики все же грозятся ввести его поддержку, но только для создания побочных спецэффектов: сверхпрозрачность воды, туман и прочие «мелочи». Но на скорости это никак не скажется, просто в неакселерированной версии эти эффекты будут отсутствовать (подобное мы уже могли наблюдать в игре ZAR, также использующей воксельный движок, но поддерживающей ускорители 3D-графики).

Мир Outcast'а живет и развивается по своим законам, события никак не связаны с вашим появлением в той или иной точке игрового пространства.





Обещаются сверхреалистичный звук и интерактивная музыка: так что лучше заранее обзавестись стереонаушниками и сабвуфером. И так далее и тому подобное. Обещают еще много чего. Но если разработчикам удастся воплотить в игре хотя бы половину из обещанного, это будет стопроцентный хит. А дело, судя по всему, идет именно к этому. Пожелаем же разработчикам всяческих успехов в воплощении задуманного и будем ждать начала лета, когда игра должна появится на прилавках магазинов. 

Покорять далеко море посылает нас SSI

Fighting Steel

Ranger

Паспорт

Жанр: военно-морская стратегия времен Второй мировой войны
Разработчик: SSI
Издатель: Mindscape
URL http://www.ssionline.com
Дата выхода: лето 1999 г.

Многолетнее затишье в военно-морском секторе стратегических игр, похоже, заканчивается, и фирмы одна за другой раскрывают свои планы. Но если Fleet Command от Jane's Combat Simulations, а также Harpoon IV посвящаются современным военно-морским силам, то Fighting Steel от SSI возвращает нас почти на шестьдесят лет назад к событиям 1939-1942 годов, то есть в самый конец эры «кораблей с большими пушками»

Линкоры и после этого принимали участие в некоторых конфликтах, но уже было понятно, что их время проходит. Создание ракетного оружия и его первое применение в открытом вооруженном конфликте в 1967 году, когда четыре ракеты советского производства, запущенные с египетских кораблей, пустили на дно израильский эсминец, открыли новую страницу в истории военно-морских сил. Поэтому симулятор FS можно рассматривать как дань уважения всем линейным кораблям ушедшего поколения.

В игре участвуют флоты четырех стран: Великобритании, Германии, Японии и США. Первые две бьются в Атлантике и Северном море, последние — в Тихом океане. Принимать участие в кампании можно на любой стороне. Авторы ручаются за историческую точность описания более чем тысячи кораблей, задействованных в FS и разбитых почти на сотню классов. Все суда сходят со стапелей в исторически правильные сроки и, будучи пущенными ко дну, к жизни не возвращаются. По этой причине не стоит жертвовать «Бисмарком» или «Ямато» в первом же бою — они вам еще пригодятся. Кроме четырех кампаний, FS предлагает набор отдельных исторических и мифических (типа «Битва звезднополосатого и японского флотов в Норвежском море»), сражений, генератор случайных миссий и неплохой редактор для людей с творческим подходом к делу. Большинство миссий достаточно скоротечны, длятся они не более получаса и с каждой стороны участвуют, как правило, не больше двух десятков судов. Мультиплейерный режим предполагает участие до 4 человек при игре по сети или через Internet, хотя противоборствующих сторон в каждом бою все равно будет ровно две и «лишние» игроки просто будут делить управление эскадрами.

В бою вы можете управлять отдельными кораблями, несколькими судами, объединенными в одну группу, или вообще сразу всем, что у вас под руками. Вот как начинается собственно миссия. Верховное командование сообщает: «В таком-то квадрате шевелится враг. Он полон решимости отдать последнюю каплю крови, и ваша задача ему в этом помочь. Вы свободны». То есть ВСЯ разведка делается за вашей спиной, поэтому никакого патрулирования и многочасовых поисков противника в игре нет. Вместо этого, если не все вражеские силы, то уж точно какая-то их часть оказывается видна визуально или, в крайнем случае, на радаре. У вас остается немного времени на перестроение в удобный для вас боевой порядок, и можно идти на сближение. Отдаваемые вами приказы весьма общие — капитанам кораблей, находящихся под вашим руководством, достаточно ткнуть пальцем в цель и сказать, чем по

В бою вы можете управлять отдельными кораблями, несколькими судами, объединенными в одну группу, или вообще сразу всем, что у вас под руками.



Fighting Steel посвящен сражениям флотов Великобритании, Германии, Японии и США в 1939-1942 годах.

Ночные сражения вызывают особый восторг у разработчиков. Вот только ночи у них получились немного странные - видимость иногда даже лучше, чем в дневное время.



ней надо стрелять. Остальное лежит на совести AI-канониров.

Из оружия предлагаются только пушки 50 видов да 13 видов торпед, но это вполне простительно, если вспомнить о времени действия FS. Гораздо хуже другое — в игре имеются две большие дыры и одна маленькая (хотя, может, это только на мой «сухопутный» взгляд). Начну с маленькой: начисто отсутствует земля. Может, она и не слишком нужна, но глазу было бы приятно зацепиться за какой-нибудь островок. Да и батареи дальнобойных орудий могли бы там разместиться. По словам авторов, введение участков суши потребовало бы значительного усложнения AI игры, но в следующей части FS землю обязательно сделают. Однако даже расположенная за горизонтом суша сможет оказывать небольшое влияние на ход боя. Дело в наземных станциях, наводящих помехи на корабельные радары и таким образом снижающие радиус их действия.

Дальше — больше. FS начисто лишен какой бы то ни было авиации!!! И это при том, что на ее долю приходится приличная доля потопленных и поврежденных кораблей. Раз нет самолетов, то нет и авианосцев. Можете вы представить себе японский или американский флот без авианосцев? Я не могу. Если разработчики хотели сделать исторически более или менее правильный симулятор, то им стоило бы больше думать над ролью авиации в войне, а не поражать играющих статистикой, сколько коков работало на камбузе линкора «Нью-Мексико» в его лучшие годы. В результате 24-часового мозгового штурма на свет появилось только одно объяснение такому пробелу: все сделано сознательно и призвано в очередной раз отвлечь внимание игроков от одного из самых позорных поражений, которое получили Соединенные Штаты в XX веке — Пёрл-Харбора, когда именно авиация сделала все дело. Вы думаете, что плохие новости на этом закончились? Как бы не так. В игре нет ни единой подводной лодки!!!



Эх, сейчас бы сюда звено торпедоносцев, но увы — авиация в Fighting Steel отсутствует начисто. Авианосцев, соответственно, тоже нет.

FS начисто лишен какой бы то ни было авиации!!! Можете вы представить себе японский или американский флот без авианосцев?

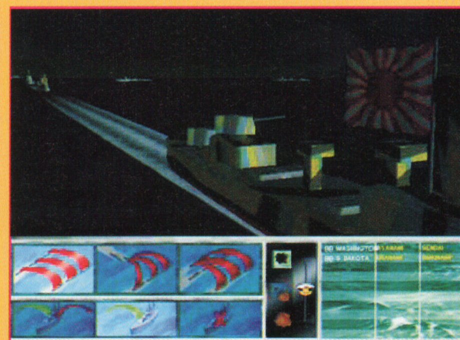
Перед началом плавания, то есть еще находясь в порту, вы определяете, какие корабли берете с собой. Решение придется принимать на основании опыта экипажей, их способности к ведению ночного боя, усталости, степени сохранности кораблей. Все эти факторы будут потом учтены в сражении. Во время перехода между миссиями или на пути в родной порт корабли могут подвергнуться нападению... авиации и подводных лодок. Только своими глазами вы этого не увидите, а получите короткий рапорт. То есть опять всплывают события, на ход которых вы можете повлиять только добавив/убрав соответствующую опцию в настройках игры.

Игра требует 3D-акселератора, и в плане графики к ней нет претензий. Корабли полностью трехмерны, да и все остальное будет нарисовано весьма неплохо с кучей различных спецэффектов: ограничивающие видимость туман и дождь, дым, вспышки орудий при залпах, траектории полета снарядов, кильватерные струи, использование прожекторов для поиска противника в темное время суток, сигнальные огни, пожары и взрывы. Само собой, камера свободно перемещается в пространстве и может быть закреплена в любом месте под удобным игроку углом. А если случи-



По ходу игры можно в любой момент влезть в базу данных по кораблям четырех стран и получить полную информацию о вооружении, численности экипажа, водоизмещении и так далее.

7 апреля стукнуло 54 года со дня гибели гордости японского имперского флота линкора «Ямато» в Восточно-Китайском море недалеко от Окинавы.





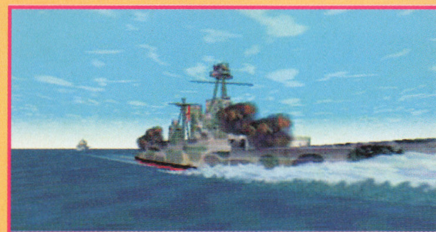
В игре нет ни одной подводной лодки, поэтому большие корабли чувствуют себя в безопасности. И только превосходящий числом противник может испортить настроение.



Управлять можно как отдельными кораблями, так и соединениями. Вот только пострелять или хоть одним глазком посмотреть в прицел нам, адмиралам, не дадут. Не положено.

лось что-нибудь интересное, например ваш флагман начал тонуть, то камера мгновенно забывает о предписанной позиции и переключается на трансляцию именно этого события. Для кораблей существуют девять схем боевой раскраски, в том числе и маскировочные. В этой игре они нужны исключительно для красоты, так как сражения идут в основном в открытом море и маскировка там не поможет. Особое внимание уделено ночным сражениям, хотя в FS ночи исключительно безоблачные, и все время светит полная луна — может, так не всегда бывает буквально, но по ночам видимость достаточно хорошая и относительно светло. Физическая модель отслеживает такие параметры кораблей, как плавучесть, структурные повреждения и состояние жизненно важных систем, и предпринимает попытки ремонта «на ходу». При таком обилии военной техники авторы не смогли удержаться и добавили к игре энциклопедию кораблей времен Второй Мировой и трехмерный вьюер.

В целом картина получается не очень радужная, прямо какой-то симулятор сидящего в кресле адмирала в мире, где нет понятия о летательных и подводных аппаратах. Упрощенный интерфейс и довольно примитивный уровень управления войсками вряд ли добавят интереса к этой игре. Если бы хоть иногда давали возможность самому поглазеть в прицел и пострелять, тогда еще ладно, но ведь не дадут! А уж если FS выйдет после Fleet Command, то шансов на успех у него останется очень немного. Хотя время у SSI пока еще есть, и ситуацию можно исправить.



Берегись автомобиля'82

Юрий Салтыков

Interstate'82

Идея поездить с ветерком на мощном авто, да еще и пострелять из нехилых средств уничтожения ближнего, имевшего наглость встать на пути нашем, будет вечно жива в сердцах настоящих игроманов. Игр с подобной тематикой выпущено великое множество. Interstate'76 от Activision была далеко не худшим представителем жанра, за что и награждается сиквелом - Interstate'82.

Паспорт

Жанр: автоэкшн
Разработчик: Activision
URL http://www.activision.com
Издатель: Activision
Дата выхода: июнь 1999 года

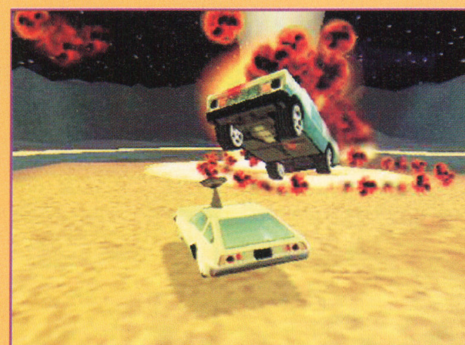
Как легко можно догадаться из названия, со времен первой части прошло шесть лет. А на дорогах все так же неспокойно, да и вообще творится черт знает что. Пропал Чемпион Грув, бандюги обнаглели напрочь. Да и чего хорошего можно ожидать от правительства под руководством президента — бывшего актера вестернов? Кому-то надо наводить порядок. Вот этим и займется старина Таурус под нашим чутким руководством. Не дают старику посидеть в отставке.

Теперь мы сможем гонять негодяев по многоэтажным гаражам, по туннелям подземки, по многоуровневой канализации, по мостам и крышам. Прощай, плоская пустыня I-76.

Разработчики, как всегда, не скупятся на обещания, что сюжет будет круче Гималаев. Я вообще не уверен, что в action-игре сильно нужен сюжет, но пусть будет, раз уж написали. А для тех, кто не силен в истории США восьмидесятых годов, дам несколько пояснений. Все крутится вокруг реального скандала, имевшего место в Штатах во время президентства Рональда Рейгана. Каким-то образом всплыло, что доблестные американские вояки потихоньку приторговывали оружием с Ираном, а на полученную выручку подкармливали каких-то латиноамериканских бандитов-партизан, якобы боровшихся с местным прокоммунистическим правительством. Самое смешное, что по тогдашней шкале ценностей Иран для США был чуть ли не врагом номер раз, да и латиносы-контрас непонятно против чего боролись: то ли против коммунизма, то ли против конкурентов по поставкам кокаина во все те же многострадальные Штаты. Шуму тогда было вокруг этой истории весьма немало, чуть президента в отставку не отправили. Крайним, как всегда, остался какой-то полковник. Странный народ эти американцы, стоит им очередной раз узнать, что в правительстве сидят не ангелы, да и от президента сияние не исходит, готово дело — скандал по полной программе. Нам бы их проблемы.

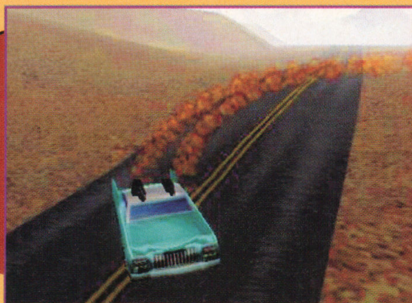


Сюжет — сюжетом, но главное-то gameplay. Здесь нам обещана полная трехмерность. Для игры использован новый движок Dark Side. Первоначально он разрабатывался для Heavy Gear II, но настолько понравился разработчикам Interstate, что они тоже взяли его на вооружение и адаптировали для своих нужд.



Теперь мы сможем гонять негодяев по многоэтажным гаражам, по туннелям подземки, по многоуровневой канализации, по мостам и крышам. Прощай, плоская пустыня I-76. Теперь тебя смогут подстрелить и сверху и снизу, так что только успевай уворачиваться и отстреливаться. Игровое окружение не будет статичным, ворота будут открываться-закрываться, мосты сводиться-разводиться, лифты опускаться-подниматься, и по всем этим динамичес-





Пыль из-под колес зависит от типа покрытия. Вот бы посмотреть на такой же разворот с заносом, но в канализации.



Разработчики говорят, что это Leonetty Peregrina. Я всегда считал, что эта машина называется Lamborghini Diablo. Но в любом случае, съезжать на этом красавце с шоссе на бездорожье не стоит. Найдите лучше что-нибудь джипообразное.



Угон, как средство борьбы с асоциальными элементами, изобретен еще Юрием Деточкиным из «Берегись автомобиля». Вот только в качестве противоугонного средства теперь может стоять и кое-что похуже волчьего капкана.

ким радостям жизни можно проехать на своем авто. Quake на колесах. Само собой, ожидаются всякие там сверхреалистичные взрывы, дымы, блики на текущей воде, даже пыль из-под колес будет соответствовать типу грунта, по которому эти колеса едут. Обратной стороной трехмерной навороченности является обязательное наличие 3D-акселератора, хотя любителям action к этому уже не привыкать.

Interstate'82 позиционируется разработчиками как чистый action. Имевшиеся в первой части элементы симулятора сведены на нет. Нет больше переключения передач, только вперед и назад. Экран для экипирования любимого автомобиля разнообразными примочками сделан подобно inventory в Diablo или X-Com. Всякие там пушечки, ракеты, щиты и прочая броня теперь будут таскаться мышью и бросаться в соответствующие им слоты. Слотовая система размещения позволяет сделать процесс навески оборудования и вооружения простым и естественным. Но имейте в виду, что если обвесить небольшой автомобильчик броней, то может просто не хватить места под сколько-нибудь стоящую пушку. Придется искать баланс. Баланс — ключевое слово при описании системы вооружения. Нет ни одного вида оружия, против которого не было бы противоядия. На кислотную атаку можно ответить содовой бомбой, от СВЧ-излучения спасет экранирующая броня. Есть даже ловушки для ракет с тепловым- и радионаведением, подобные тем, что применяются в реальных боевых самолетах и авиасимуляторах. Сами они от ракеты не спасут, а вот в сочетании с грамотным маневром вполне могут сохранить жизнь. Все это сильно напоминает известную забаву камень-ножницы-бумага, выигрышной раз и навсегда конфигурации защиты и вооружения не будет, а нам того и надо. В одном из своих интервью директор проекта Зак Норман (Zack Norman) даже сравнил процесс подбора оборудования, защиты и вооружения в Interstate'82 с формированием колоды в Magic The Gathering. Это, я надеюсь, он уже через край хватил.

Появились, естественно, и новые виды оружия. Теперь у нас будут выдвигающиеся из колес ножи для нарезки в лапшу резины на авто зазевавшихся врагов. Ну, чем не Джеймс Бонд? Из оружия дистанционного действия стоит отметить cargoon — монтируемую на крыше гарпунную пушку. Изюминка здесь в том, что гарпуны могут нести самые разные боеголовки. Можно привинтить фугас и без затей взорвать противника, а можно снабдить гарпун головкой с хитрым излучением, превращающим вражеский автомобиль в тостер на колесах. Как вам нравятся бандиты с запеченными мозгами? Самой впечатляющей из оружейных новинок должен стать LARS — система спутников на околоземной орбите, способная нанести лазерный удар. На самом деле это еще одна пародия на американскую реальность начала восьмидесятых. Тогда Пентагон и NASA извели кучу долларов на построение противоракетной обороны, основанной на системе спутников, которые должны были отслеживать появление межконтинентальных ракет и сбивать их прямо из космоса. Шуму вокруг этой затеи было много, денег потрачено — еще больше, а толку — чуть. Остается надеяться, что в Interstate'82 спутниковое оружие окажется эффективней своего реального прототипа.

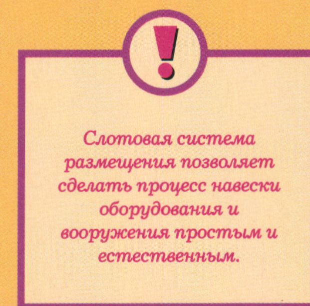
Большие изменения претерпел и автопарк. От ветеранов I-76 осталась примерно половина. Зато появилось еще два раза по столько же совершенно новых средств передвижения. Как и раньше, все авто лишены своих исторических имен. Ни «Камаро», ни «Мустанг» не называются «Камаро» и «Мустангом». Жадные автопроизводители хотят денег за лицензирование названия, а жадные игропроизводители ни в какую не хотят за эти самые лицензии платить. Ну и ладно, мир с ними обоими, у нас глаза еще не ослепли и «Ламборджини» узнается на раз, назови ты его хоть «Москвич-2141». Кроме автомобилей, нам дадут поездить на мотоциклах и полетать на вертолете. А еще нас **заставят** ходить на своих двоих!

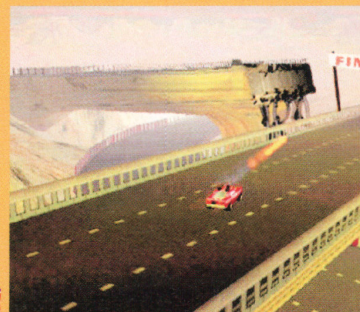
Теперь война не заканчивается, как только ты вылез из-за руля. Многие уровни будут содержать места, где покинуть родное транспортное средство будет совершенно необходимо. Кнопочку там нажать или рычаг какой дернуть. По оценкам разработчиков, на ногах игроку придется провести 10–15 процентов игрового времени. Чтобы бедному водителю-пешеходу было не совсем страшно, в руки ему дан пистолет, но эффективность его позволяет разве что по фарам пулять. Так что никаких прогулок вразвалку не будет. Выскочил из машины — бегом к стене, нажал кнопку — галопом к машине, пока не увели. Да, теперь автомобили можно угонять. Если тебе повезло и ты заметил, как какой-то лопух беспечно оставил крутую тачку без присмотра, то ничто не мешает это авто прихватизировать, если, конечно, жадина-враг не поставил противоугонное устройство. Будут на уровнях и просто бесхозные средства передвижения. Подстрелили тебя — ищи пустую машину и пользуйся.

Возможность раздельного существования машины и ее водителя приобретает особое значение при многопользовательской игре. Счет идет на мертвых водителей, а не на изувеченные машины. Если даже удалось разобрать автомобиль на от-

!

Слотовая система размещения позволяет сделать процесс навески оборудования и вооружения простым и естественным.







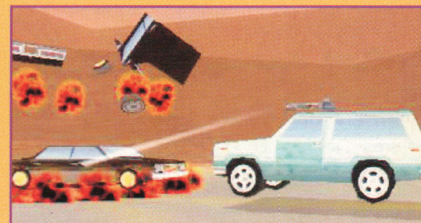


дельные винты, а водила чудом выжил и антилопой ускакал за угол, то фраг ушел — придется искать нового. Особое внимание уделено разработчикам и борьбе с читерами. Утверждается, что Interstate'82 будет весьма сложен для вскрытия с целью получения незаслуженного преимущества перед другими игроками. Верится, правда, в это с трудом, но хитрые программисты в качестве последнего рубежа обороны вводят в сервер I-82 возможность каким-то сильно умным способом определять читеров и выкидывать их из игры.

Если вспомнить, что движок игры разрабатывался для Heavy Gear II, а тамошние роботы немногим крупнее человека, то можно принять на веру обещания о проработанности анимации движения пешехода. Нам обещают, что это будет выглядеть куда лучше, чем в Quake, но все-таки не дотянет до уровня Tomb Raider.

Ветераны Interstate'76 должны будут сразу заметить, что уровни стали куда больше. Мало того что нам и так уже пообещали гонки по вертикали многоэтажных строений, так в игру собираются засунуть чуть ли не целый Лас-Вегас 1982 года со всеми его казино, гаражами, торговыми центрами и точной копией знаменитого Стрипа. Особо много тумана и многозначительных намеков дизайнеры напускают, как только речь заходит о секретной правительственной базе Area 49. Будут, мол, там и пустыня (это для ностальгии), и гонки по аэродрому, и склады на много этажей, и вертолеты, и чуть ли не НЛО.

Если суммировать всю доступную на данный момент информацию, то можно ожидать, что Interstate'82 будет достойным потомком Interstate'76. Сохранив фамильные черты, эта игра приобретет новые грани с введением третьего измерения. Особенно радует, что разработчики во всех своих интервью подчеркивают, что все изменения в игре подчинялись одной большой цели — больше действия, больше зрелища, больше игры. Мне кажется отрадным даже тот факт, что сроки выпуска игры уже несколько раз отодвигались. Первоначальное Рождество 98 сменилось зимой, а потом и весной 99. Но слишком уж часто предрождественские релизы превращаются в настоящие глюкодромы, принося игрокам больше головной боли, чем удовольствия. Я надеюсь, что, поборов соблазн состричь купоны с предпраздничных продаж, Activision выпустит действительно качественный, доведенный до ума продукт.



По большому счету меня пока расстраивает только одно: вместо горячего фанка I-76, нам теперь в качестве музыкального фона будет сопутствовать попса новой волны. Как-то я не очень себе представляю автомобильные войны под что-то типа Блонди. А может, оно и ничего? Дождемся релиза — послушаем, посмотрим. Будем ждать.

Нечисти — наше решительное «нет»

Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Роман Шиленко

Игры Gabriel Knight: Sins of the Father и Gabriel Knight: The Beast Within от компании Sierra стали классикой жанра adventure. А после того как последняя получила три года назад массу разнообразных наград и призов, вопрос о начале работ над третьей частью игры можно было считать делом решенным. И вот в 1998 году к радости фанатов подобного рода геймов Jane Jensen, главный дизайнер и автор сценария всех GK, работавшая ранее простым инженером на Hewlett-Packard и приложившая в свое время руки к sierr'овским Ecoquest и King's Quest 6, поведала миру об идущих полным ходом работах над GK: BSBD.

Паспорт

- **Жанр:** adventure
- **Разработчик:** Sierra
- **Издатель:** Sierra
- **URL** http://www.sierra.com
- **Дата выхода:** лето 1999 года

Сюжет она закрутила столь же лихо, как и в двух предыдущих сериях, только теперь он вращается вокруг тайных обществ, темных страниц в истории христианской церкви и сокровищ Ордена тамплиеров, разгромленного в Европе в начале XIV века. Но обо всем по порядку.

Все началось совершенно мирно — с того, что Габриэль, житель Нового Орлеана и по совместительству потомок славного рода борцов с оборотнями в частности и нечистью вообще, получил приглашение провести уикенд во французском замке, принадлежащем потомку королевского рода. Чтобы не было мучительно больно за бесцельно прожитые выходные, главный герой взял с собой свою знакомую — Грейс Накимура, доктора философии из Йельского университета и по совместительству свою секретаршу. Про то, где бывает бесплатный сыр, они почему-то забыли. Хозяин замка обратился к ним со странной просьбой.



Все местные жители как-то странно смотрят на вас и провожают долгими мрачными взглядами... Не к добру это.



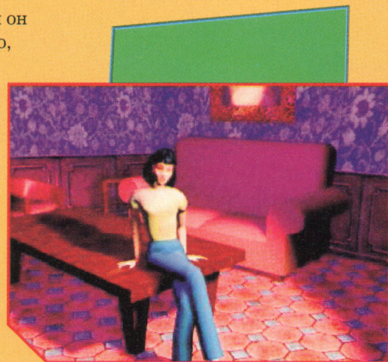
Дело в том, что на протяжении многих лет его род преследовала некая секта вампиров, да и его малолетний наследник постоянно видит во сне представителей этого племени. Опасаясь за жизнь ребенка, глава семьи просит Габриэля о защите, и тот, естественно, соглашается.

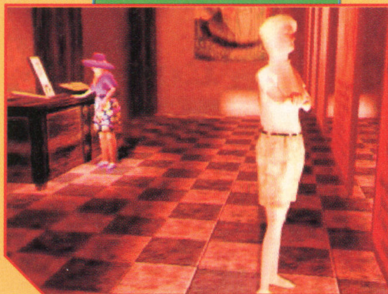
Вы, наверное, уже догадались, что наследника сперли в первую же ночь. Герой гнался за похитителями до железнодорожной станции, потом сел в поезд, доехал до маленького городка Rennes-le-Chateau и тут потерял след. Довольно скоро ему предстоит понять, что похищение — лишь небольшая часть загадки, в которой замешаны политика, семейство из замка, куча сомнительных личностей плюс древняя тайна городка (по слухам, именно там находится клад тамплиеров). Одновременно с Габриэлем в город прибывает группа «туристов». Местные достопримечательности их совершенно не волнуют, зато они все одержимы идеей раскрыть тайну (читай «найти клад») священника по имени Berenger Sauniere. В конце XIX века он обнаружил в городской церкви странные письмена, отвез их в Париж для расшифровки и вернулся оттуда невероятно богатым человеком. Правда, через несколько лет он умер при таинственных обстоятельствах.

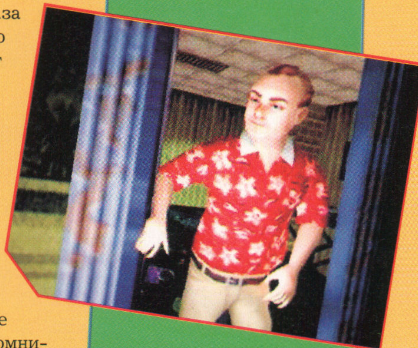
События развиваются в духе произведения Агаты Кристи «Убийство в Восточном экспрессе», когда подозрение падает сразу на всех действующих лиц, которых в BSBD ожидается до пятнадцати.

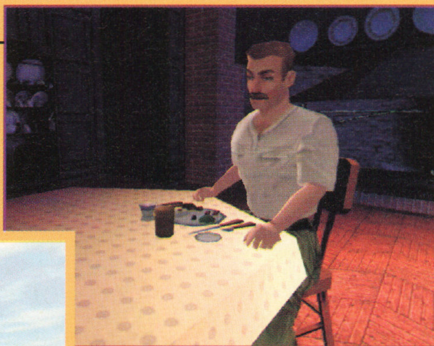
Дальнейшие события развиваются в духе произведения Агаты Кристи «Убийство в Восточном экспрессе», когда подозрение падает сразу на всех действующих лиц, которых в BSBD ожидается до пятнадцати. Как бы случайно (а мы и не сомневались) в эту группу затесался старый знакомый Габриэля детектив Моузли из полицейского управления Нового Орлеана. Он якобы купил кладоискательский тур во Францию. Однако у Габриэля не исчезает ощущение, что полицейский говорит не всю правду, и он пересек океан не только ради того, чтобы покопаться в земле. Вторым по значимости персонажем в группе является Джон Уилкс, австралийский путешественник, посетивший все затерянные уголки планеты, и пьющий, как экс-премьер-министр Великобритании, Уинстон Черчилль. Он уверен, что знает, где сокровища — «Вон там веселые фунты!!!», но слишком громко орет об этом на каждом углу. Витторио Бучелли — надменный и осторожный итальянец, прибывший в Rennes-le-Chateau отдельно от остальных на поезде, хотя, как это потом выяснит Габриэль, такой поезд на станцию не приходил. Леди Говард и ее компаньонка Эстелла Стайлс вот уже больше двадцати лет толкают в мир идеи феминизма. Уже за одно это их следует считать подозреваемыми № 1. Хотя они и в самом деле ведут себя слишком... м-м-м... странно для женщин средних лет. Персонаж по имени Эмилио База понятен меньше всех. Его абсолютно не интересует материальная сторона вопроса, но он по неясным причинам внимательно следит за каждым шагом Габриэля и Грейс. Мадлен Бутэн — самая привлекательная «туристка» в команде, по крайней мере, вся мужская половина дружно валяется у нее под ногами (если вы хорошо помните Габриэля, то знаете, что он, конечно, находится во главе этой валяющейся компании). Что ищет она в этом путешествии и кто за ней стоит, предстоит выяснить вам.

По стилю BSBD сильно напоминает своего предка The Beast Within. На смену довольно длинным главам пришли тринадцать двухчасовых блоков, в которых вы управляете то Габриэлем, то Грейс. Кроме того, BSBD будет больше ориентирована на головоломки, что, по мнению авторов, должно если не согреть сердца фанатов жанра, то хотя бы выбить слезы умиления. Габриэлю отводится роль «ног». Его дело бегать по темным подвалам, проникать в разные помещения, иногда брать что плохо лежит, опрашивать подозреваемых, разгадывать головоломки и очень аккуратно следить за всеми персонажами. Заметьте, все третьи лица живут своей жизнью в режиме реального времени и не будут вечно ждать, пока вы при-

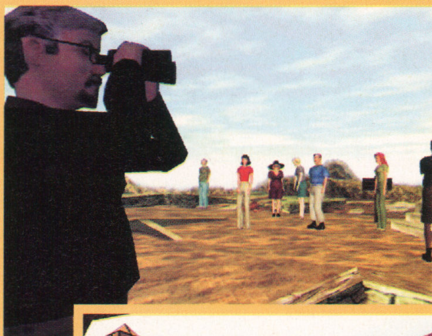




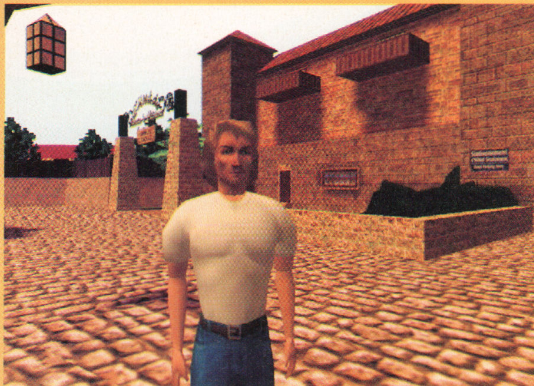




Джон Уилкс, австралийский путешественник. На каждом углу кричит, что знает, где спрятан клад, поэтому, скорее всего, не знает ничего ценного. Холодные руки, горячее сердце и пустая голова.



Габриэлю придется очень часто следить за туристами-кладоискателями. Чем аккуратнее он это будет делать, тем с меньшими усилиями соберет необходимую для расследования информацию.



В этом странном городке даже у стен есть уши. Говорят, где-то в его окрестностях спрятаны сокровища Ордена тамплиеров.

дете и спросите их о чем-либо. Но практически любой кусок информации может быть получен более чем одним способом, так что не стоит рвать на себе волосы и жать reload, если вы случайно спугнули кого-то важного. Грейс занимается более глобальными вопросами, главный из которых — многовековая тайна Rennes-le-Chateau. Она анализирует старинные вещицы, позаимствованные Габриэлем, и всю информацию, найденную им же. В этом ей помогает оккультная база данных SIDNEY. По мнению Джейн Дженсен, эта база больше всего пригодится при разгадывании одной красивой головоломки, связанной с посланием, зашифрованным в нескольких полотнах европейских живописцев. И как бы мимоходом Грейс будет помогать Габриэлю в поисках украденного ребенка.

Первая часть игры выделялась среди большинства обитателей рынка квестов головоломками и работой актеров, озвучивавших героев. Во второй серии разработчики удачно применили видеосъемки (full-motion video — FMV). Встал вопрос: «Чем бы эдаким удивить игрока в третьей части?». Так как фирмы (не только Sierra), уже вдоволь наигрались с FMV и кривят рожицы при одном его упоминании (использование FMV не только накладывает множество ограничений на головоломки, интерактивность среды, но и сильно раздувает бюджет проекта), то спасителем был объявлен новый трехмерный движок G-Engine, на создание которого ушло шесть месяцев.





От этой дамы без ума все туристы мужского пола в группе. Не могу удержаться от оценки — она не в моем вкусе.

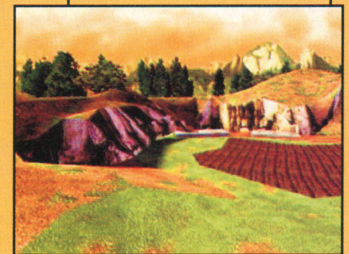
Но он того стоил, так как теперь вы можете исследовать любой угол создаваемых закрытых и открытых пространств, общаться с другими персонажами, получаете большую свободу действий, но вместе с тем и более сложные головоломки. То, что во втором GK можно было увидеть только в клипе, теперь реально сделать самому. G-Engine пользуется любыми аппаратными трехмерными ускорителями, но вполне в состоянии доставить удовольствие и без них. Двухчасовые блоки по-прежнему будут связываться между собой с помощью видеороликов, причем чем ближе вы к финалу, тем они длинее. Джейн Дженсен скатала на недельку в Rennes-le-Chateau (городок существует на самом деле) и сфотографировала со всех сторон ключевые места, в том числе и ту самую церковь, на реставрацию которой Saniere бухнул столько средств. Художникам пришлось прорисовать в 3D все эти объекты до последней скамейки, так как в каждом из них содержится некий тайный смысл, постигнув который вы сумеете решить главную загадку BSBD.

Новый движок предопределил появление новой камеры. Если в предыдущих играх, не только серии GK, при попадании героя в комнату камера намертво фиксировалась, то теперь она практически не зависит от игры — единственное, что она не сможет делать, это пролетать сквозь стены (ха, ну это мы посмотрим, знаем мы, как она «не пролетала сквозь стены» в том же King's Quest VIII. — *Прим. отв. ред*). В каждой комнате, а всего их в игре более шестидесяти, для камеры определены четыре наиболее удачные, на взгляд sierr'овских дизайнеров, позиции от 1-го и 3-го лица. Но при этом играющий может выбрать для нее абсолютно любую точку, угол зрения и расстояние до объекта (работает опция zoom). Рекомендуется хотя бы иногда самому двигать камеру, так как некоторые действия персонажей и предметы попросту не видны из точек, выбираемых по умолчанию. G-Engine также имеет динамическую систему детализации, добавляющую или убирающую полигоны в зависимости от расстояния до объектов, и морфинг. Таким образом, при разговоре «нос к носу» лицо собеседника будет выглядеть прилично, а не кучкой квадратов даже без 3D-ускорителя. Правда, за это пришлось расплатиться небольшим сокращением размеров самих комнат.



Sierra делает все, чтобы побыстрей выпустить BSBD на рынок, и недавно укрепила авторский коллектив аниматорами и писателями скриптов, работавшими над King's Quest: Mask of Eternity. Уже нанята группа актеров для озвучивания персонажей. Габриэль будет говорить голосом Тима Карри («Тень», «Три Мушкетера»). Чэрити Джеймс (Space Jam) озвучивает Грейс, Дэвид Томас (Spinal Tap) — детектива Моузли, Ричард Дойл (Air Force One) — австралийца Уилкса, Саманта Еггер («Геркулес») — леди Говард. Остальных озвучивают столь же серьезные люди, имеющие опыт работы над «Титаником», «Спящей Красавицей», Star Trek'ом, что еще раз подчеркивает, насколько важен для компании этот проект. А пока вопрос «как выглядит творение старушки Джейн в 3D» остается открытым.







Маниакально-депрессивный психоз с Марса

Алексей Кравчун aka
Gomolog и sir Mutabor

Mars Maniacs

На сей раз свободный полет мысли игроделателей заносит нас на красную пыльную планетку. «Почему именно Марс?» — спросите вы. Право, не знаю. Разработчики об этом умалчивают, а гоняться с тем же успехом можно и по Юпитеру, и по Сатурну. По Сатурну даже веселее: там можно наворачивать круги по кольцам планеты, а тут, поди ж ты, Марс. Похоже, чем руководствовались разработчики, так и останется для нас тайной.

Паспорт

Жанр: аркадный автосимулятор
Разработчик: COEE
URL http://www.demigods.com
Издатель: COEE
Дата выхода: июнь 1999 года

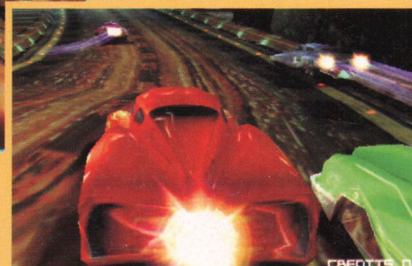
Подозрительно много нынче аркадных симуляторов автогонок. Прут, как грибы после дождя: деваться от них некуда. И ладно бы было среди них хоть два-три хороших: сидели бы мы да играли в эти самые что ни на есть лучшие и были бы вполне довольны житием своим. Так нет же, все, как на подбор, хорошие — аж глаза разбегаются. Прямо-таки не знаешь, за что и взяться. И DeathCars, и Scars, и Speed Busters, и NFS-III. На подходе еще несколько весьма многообещающих проектов и самый перспективный среди них, пожалуй, наш с вами подопечный Mars Maniaks (Аааааа!!! Какая такая «Марс-маньякс»? «Нееd-фор-спеед» четвертый же грядет! — *Прим. отв. ред.*). Пациент и впрямь подает неплохие надежды и даже грозится переплюнуть все ныне существующие поделки. Ну в этом мы можем лишь пожелать ему всяческих успехов, а сами же незамедлительно перейдем к всенародному оглашению голых, ничем не прикрытых фактов. Благо, в нашем распоряжении имеется демоверсия игры.

Итак, на сей раз свободный полет мысли игроделателей заносит нас на красную пыльную планетку. «Почему именно Марс?» — спросите вы. Право, не знаю. Разработчики об этом умалчивают, а гоняться с тем же успехом можно и по Юпитеру, и по Сатурну. По Сатурну даже веселее: там можно наворачивать круги по кольцам планеты, а тут, поди ж ты, Марс. Похоже, чем руководствовались разработчики, так и останется для нас тайной.

Демоверсия игры предлагает нашему вниманию всего одну трассу и всего одно средство передвижения по ней. Не густо, конечно, но, как вы скоро поймете, и этого с лихвой хватает для оказания должного впечатления. Итак, на старт, внимание, марш!



Машины замерли на стартовой черте. Еще секунда, и они рванутся вперед, с места набирая скорость более 200 км/ч.



Зеленый автомобиль слева пытается выкинуть меня с трассы. Хорошо, что я еду на самой тяжелой машине, жаль только, что на самой медленной

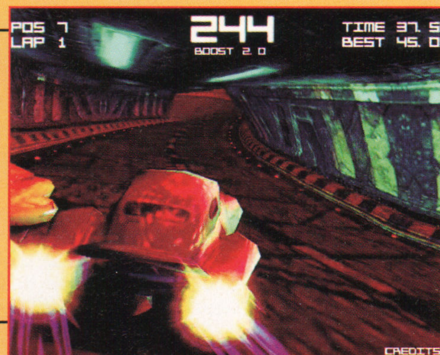
Сорвавшись с места, машины (передвигаются последние пар я в нескольких сантиметрах над землей, колес же вовсе не имеют) устремляются вперед. Слева и справа несутся к финишу разноцветные соперники. Невероятное ощущение скорости: урбанистические пейзажи за бортиком сливаются в сплошную размытую полосу, в ушах свистит ветер, а мимо один за другим с ревом проносятся отставшие было оппоненты. Основная задача гонки — приехать первым по итогам первых трех кругов, тогда можно будет продолжить игру. В противном же случае дело ограничится простым занесением в книгу рекордов, в строку чуть повыше последней. Помимо основных четырех клавиш управления в игре предусмотрена еще одна, с ее нажатием ваше авто резко ускоряется, в результате чего появляется шанс обогнать не в меру ретивых кандидатов на звание «маньяк недели» (см. название игры). Штука, конечно, хорошая, но, к сожалению, энергия турбоускорителя ограничена, и за круг удается использовать ее максимум раз 5-6: для прихода первым этого порой не хватает. По прохождении круга энергия ускорителя восстанавливается, но ее количество зависит от того, каким по счету вы пересекли финишную черту: за первое место полагается весьма солидное



Урбанистические пейзажи за бортиком сливаются в сплошную размытую полосу, в ушах свистит ветер, а мимо один за другим с ревом проносятся отставшие было оппоненты.







количество энергии, за второе — чуть поменьше, а приехав третьим или четвертым, вы станете счастливым обладателем 1-2 единиц энергии — хватит разве что на пару рывков вперед, да и только.

Если первую тройку кругов вы держались в лидерах и пересекли-таки заветную черту в гордом одиночестве, то впереди вас ждет еще более увлекательная гонка. Теперь с каждым кругом двигатель вашей машины будет совершенствоваться, и с каждым подобным апгрейдом будет расти и скорость вашего транспорта. Уже к 6-7 кругу скорость достигает поистине умопомрачительных высот, а кругу к десятому управлять автомобилем становится просто невозможно: вписаться в поворот на скорости, превышающей 600 км/ч, слегка затруднительно. А поскольку на разгон требуется определенное время, то вскоре компьютерные соперники начинают вас обгонять, при этом они активно пихаются, выталкивая с трассы. В результате игра по прошествии двух проигранных кругов заканчивается, а вас, опять же, заносят на доску почета, но уже строчкой повыше. Проехавший 19 кругов удостаивается почетного звания «маньяк недели» с занесением в личное дело и награждением почетной грамотой достойного наследника мышек-рокеров с Марса.

Вот так и живем.

Осталось упомянуть про графику и звук. И то и другое заслуживает всяческих похвал. Графика очень и очень красочна, присутствуют все новомодные аксель-эффекты: хромированные корпуса переливаются всеми цветами радуги, разноцветные фонари вдоль трассы кидают блики на лобовое стекло, проносящиеся мимо соперники оставляют после себя красивые дымные полосы. Если быть кратким, то графика вполне тянет на твердую пятерку. Звук же не отстает от графики: скрип железа о бортики, визг тормозов, рев моторов — все выполнено на «отлично». В конечной версии игры обещается более двадцати видов трасс и порядка десяти различных автомобилей, что, как вы сами понимаете, не может не радовать. Остается только ждать начала летнего сезона, чтобы всем вместе отправиться на Марс и от души оттянуться на гоночных треках красного карлика.



Сейчас включу турбоускоритель-boost, и эти двое останутся далеко позади.



На тринадцатом круге гонка завершилась, несмотря на то, что приехал я первым. К сожалению, лимит времени полностью исчерпан.

Энергия турбоускорителя ограничена, и за круг удается использовать ее максимум раз 5-6: для прихода первым этого порой не хватает.

Редиске Синистару не быть!

Sinistar Unleashed

Николай Панков ака Лыжник

Никто никогда и не сомневался, что все новое — это хорошо забытое старое. Однако нигде не уточняется, насколько старым должно быть это забытое. Вероятно, сидели как-то два больших босса из компании GameFX, а один другому и говорит: «Ты помнишь игрушку Sinistar?» А тот ему отвечает: «Не, не помню!» Вот и решили они, что это старое уже достаточно забытое и его можно выпустить еще раз. К тому же они давно хотели опровергнуть слухи, что аркадные стрелялки — вымирающий жанр. В результате готовится к выходу игра под названием Sinistar Unleashed.

Исходная игра была выпущена в далеком 1983 году компанией Williams Electronics. Согласитесь, что пятнадцать лет — срок достаточный, чтобы об игре забыли. Кстати, интересная теория: если вы хотите переиздать игру через несколько лет, когда ее забудут, то вам выгоднее сделать ее менее удачной, чтобы забыли ее как можно быстрее. Такой вот парадокс.

Сценарий игры был сделан по тому же принципу, что и сама игра, то есть в надежде, что это уже забыли. Однако тут повезло меньше, потому что Sinistar до



Паспорт

Жанр:	аркада
Разработчик:	GameFX
Издатель:	THQ
URL	http://www.thq.com
Дата выхода:	июнь 1999 года





Злые редиски летят отовсюду и наблюдаются повсеместно. Но им не жить, потому что нам надо найти портал, чтобы из этой вселенной выбраться. Вот такая мудрая заварушка.

этого выходил всего один раз, а сюжет встречается буквально повсеместно. Короче говоря, кроме нашего мира существует еще как минимум один. Он, разумеется, населен не какими-то там белыми

Всего в игре будет шесть частей — по четыре миссии в каждой. Большинство уровней будут очень похожи на аналогичные в игре Sinistar, однако не все.

и пушистыми, а злобными Alien'ами, которых хлебом не корми, а дай попорабощать каких-нибудь людей. К тому же они там большие приверженцы традиций, так сказать консерваторы. Согласно одной такой алиеновской традиции, чужаки начали строить портал к нам, чтобы посетить Землю с дружеским визитом. Вы, конечно, самый крутой пилот на планете, почему вам и приказано в добровольном порядке ликвидировать опасность для человечества в виде вышеупомянутого портала.

Разумеется, герои-спасители человечества всегда действуют в одиночку. Ну портал-то вы, ясное дело, взрываете, однако сами как-то оказываетесь там, внутри, во вселенной Синистар. Там вам надо найти портал, ведущий обратно к родной земле. Судя по всему, не тот, который вы успешно ликвидировали, а какой-то другой. Не вполне ясно, зачем монстрам потребовался еще один и в чем был смысл вашего бессмертного подвига, если все равно проход существует, но в такие детали углубляться не стоит.

Всего в игре будет шесть частей — по четыре миссии в каждой. Большинство уровней будут очень похожи на аналогичные в игре Sinistar, однако не все. Например, среди новых заданий вам встретятся такие, как оборона шахтерской колонии или уничтожение наступающей вражеской армады. Каждая из частей описывает ваши приключения в разных участках вражеской вселенной, поэтому там различаются не только фоновые картинки, но и характеристики типа ускорения и даже силы тяжести. Вам позволяется выбрать корабль из девяти, на каждый из которых можно установить девять различных типов оружия, имеющих свои плюсы и минусы. Вам встретятся 25 типов врагов, в том числе и господин-главная-редиска Синистар. Он обитает в Лабиринте Синистара (кто бы мог подумать, что именно там его и стоит искать?!).

Механизм игры не изменен. Как и в предыдущей, пятнадцатилетней давности версии игры, вам придется расстреливать астероиды, чтобы добывать кристаллы, которые затем преобразуются в синибомбы. Куда использовать синибомбы, следует из названия. Корабль будет лететь по прямой и сносить всяку нечисть да открывать ворота на следующий уровень. Короче говоря, аркада — она аркада и есть.

Что претерпело значительное изменение, так это графика. По словам производителей, кадры из игры можно даже перепутать с видеовставками. Конечно, это требует наличия неслабого оборудования. Минимальные требования: процессор не меньше, чем «Пентиум» номер два, 32 Мегабайта оперативной памяти и 3D-ускоритель. Но по



Что претерпело значительное изменение, так это графика. По словам производителей, кадры из игры можно даже перепутать с видеовставками.











Непонятно, зато красиво. Обладатели второго «Пентиума» с неслабым ускорителем смогут вдоволь поностальгировать по игрушке пятнадцатилетней давности. Правда, тогда, при двухцветной графике и полностью двухмерном мире, понять, что происходит на экране, было куда проще.





Новое — очень хорошо забытое старое. Нечто подобное мы давным-давно наблюдали в «Ксеноне-2», а еще раньше в оригинальном «Синистаре». Только выглядело оно тогда, конечно, малешка по-другому.

предварительным данным эти ресурсы действительно используются на полную катушку, и графика в игре изумительная. Также изменился и искусственный интеллект. Теперь враги не прут в лоб строем, а пытаются обойти вас с флангов или пристрелить издали. Разработчики думают о создании игры внесколькером, однако эта идея пока в стадии разработки, хотя, по слухам, уже рисуются специальные мультиигроковые уровни.

Итого: игра рассчитана либо на фанатов стрелялок, либо на эстетов, для которых важнее красивая картинка, чем сюжет. Ну, может, еще на игроков с пятнадцатилетним стажем, которым будет приятно вспомнить старые времена и полетать по прямой. Выйдет игра предположительно в конце июня 1999 года. Удачи вам, истребители синистаров. 

Чернуха из Анкх-Морпорка

Discworld Noir

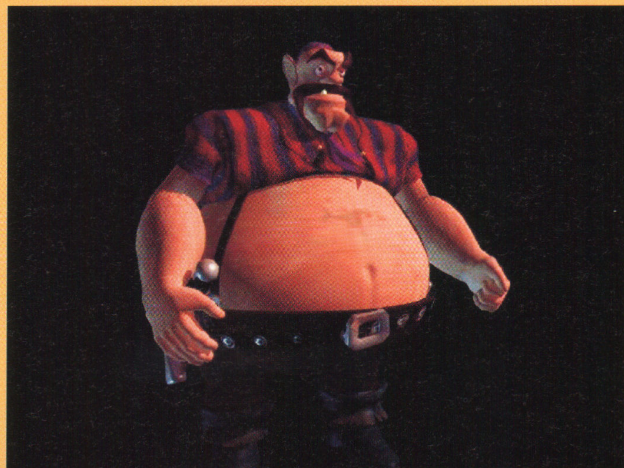
Очень редко, но все-таки появляются новые игры замечательного жанра adventure. Компания Perfect Entertainment готовит к выпуску очередную игру, действия которой происходят в мире Discworld, взятом из популярных книг Терри Претчетта, который самолично принял участие и в новом проекте.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

Жанр:	квест
Разработчик:	Perfect Entertainment
URL	http://www.perfect-entertainment.co.uk/
Издатель:	GT Interactive
URL	www.gtinteractive.com
Дата выхода:	лето 1999 года

В точности соответствуя своему названию, мир этот имеет форму диска, который поддерживают четыре огромных слона, и вся конструкция покоится на панцире гигантской черепахи, плывущей по безбрежному океану. В основном действия как книг, так и игр происходят в главном городе Анкх-Морпорке, где случаются и убийства, и таинственные исчезновения, и еще множество странных и загадочных вещей, как, например, в Discworld 2, где погибла Смерть (точнее, мистер Смерть), что привело к весьма печальным последствиям, превратившим Discworld в царство живых мертвецов (Э-э-э... Вообще-то Смерть там вовсе не погиб, а просто впал в состояние философствующей меланхолии, в свя-







Хорст. Большой тролль. Очень большой тролль. Лучше сказать, огромная гора со внешностью тролля.

трехмерном движке вслед за Adeline Software с серией Little Big Adventure, первой на моей памяти сочетавшей квест и трехмерную графику с видом от третьего лица (Э-э-э... а как же Alone in the Dark??? — *Прим. отв. ред.*), и Lucas Arts, доведшей идею практически до совершенства в своем последнем квесте Grim Fandango. Все



Большой дом большого тролля Хорста. Было бы странно, если бы такая громадина обитала в тесной норе.

можность управлять действиями первого и единственного частного сыщика Анкх-Морпорка — бывшего стражника Льютона. Его выгнали со службы за взятку (и пока я не уверен, что это не была подставка — увидим в игре), он запил, стал опускаться все ниже и ниже на дно общества и превратился в почти конченного человека. Игра начинается с того, что в офис Льютона входит сногсшибательная блондинка Карлотта фон Убервальд, чтобы поручить ему разыскать человека по имени Манди. Для Льютона это, возможно, последний шанс перестать влачить жалкое существование и вернуться к полноценной жизни. Задание кажется достаточно простым, но чем дальше продвигается Льютон, тем сильнее увязает он в обстоятельствах дела и тем опаснее становятся его розыски.

По мере развития сюжета Льютон встретится со многими жителями Анкх-Морпорка как придерживающихся законов, так и беззастенчиво их нарушающих. Часть из них уже вам знакома, некоторые появятся впервые. Участие в игре примут мистер Смерть собственной персоной, громадный тролль Хорст со своим хитрым спутником гномом Эл-Хали, вампир-пианист Самаэль из местной забегаловки, Леонард да Квирм, гениальный изобретатель, который подобно всем гениальным изобретателям немного не от мира сего, и еще множество других примечательных личностей, хорошо знакомых читавшим Претчетта людям.

Еще одним отличием от классических двухмерных адвенчур будет малое количество предметов, которые надо взять там-то, соединить с

Noir — это «черный фильм», тип криминальной драмы, непременными деталями которой являются циничные и злобные персонажи, грязные ночные улицы и зловещая атмосфера.



Если немного подумать, легко узнать Леонардо да Квирма. У кого еще может быть такая эйнштейновская внешность, как не у гениального изобретателя?

зи с чем отказался от исполнения своих прямых обязанностей. *Прим. отв. ред.*). Новая игра значительно отступит от традиций первых двух частей. Это проявится не только в полном изменении сюжета, но и смене двухмерной графики трехмерной.

Последние десять лет на рынке адвенчур (или квестов) доминирует любимая компания Lucas Arts (конечно, это субъективное мнение, и вы с ним можете не соглашаться). Волей-неволей остальные производители квестов вынуждены внимательно следить за играми, выпускаемыми лидером, чтобы создать ему достойную конкуренцию. Иногда, к сожалению, это стремление приводит к прямому копированию, как случилось с игрой Toonstruck, в которой я очень часто находил знакомые элементы и из Sam and Max Hit The Road, и из Day of The Tentacle, и из Monkey Island (мы даем авторам высказаться, хотя далеко не всегда согласны с их точкой зрения, а в данном случае — и вовсе категорически. — *Прим. отв. ред.*). К счастью, дискворлдовцы переняли только неординарный юмор, качественную графику и умение отлично проработать сюжет, не польстившись на хотя и выигрышные, но уже несколько избитые приемы и стандартные загадки. Вот и сейчас Perfect Entertainment делает новый Discworld Noir на

окружающее пространство новой игры будет качественно смоделировано и отрисовано заранее, что позволит максимально улучшить анимацию трехмерных персонажей, которые будут подготавливаться к отображению в реальном времени.

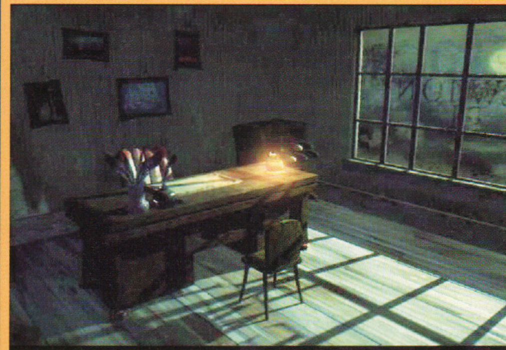
После изобилующих приколами двух серий Discworld стиль Discworld Noir весьма необычен. Но таковы законы жанра: noir или film noir — это дословно «черный фильм», тип криминальной драмы, непременными деталями которой являются циничные и злобные персонажи, грязные ночные улицы и зловещая атмосфера, навеваемая нечеткими затемненными съемками и предвещающей неприятности музыкой. Основоположником жанра по праву считается Реймонд Чандлер, автор рассказов и повестей с участием частного детектива Филипа Марлоу, так что если вы читали его книги или видели снятые по ним фильмы, обстановка игры будет вам знакома: постоянный полумрак, обманчивые тени, неряшливые дома, ржавые фонарные столбы и пожарные лестницы и, конечно же, непрекращающийся хмурый дождь, холодными струйками затекающий за воротник.

Главный герой предыдущих частей, волшебник-недоучка Ринсвинд, в игре не появится. Вместо него вам предоставится воз-



Археолог со странным именем Two Conkers. То ли Два Каштана, то ли Дважды Стукнутый. Во всяком случае ничего общего ни с Индианой Джонсом, ни с Ларой Крофт он не имеет. Непонятно, что нашла в этом щуплом очкарике Илса, давняя любовь Льютона.





Типичный офис частного детектива. Снаружи - мрачное здание, подозрительно светящееся тусклыми глазами давно немытых окон. Внутри - грязная плохо освещенная комната практически без мебели, выдающая тяжелое финансовое положение ее хозяина, который с радостью возьмется за любую сомнительную работу.

тем-то и применить так-то. Основное внимание уделено решению различных головоломок и сбору показаний свидетелей. Причем разработчики обещают, что каждый персонаж сможет ответить на любой вопрос, записанный в блокноте



Основное внимание уделено решению различных головоломок и сбору показаний свидетелей.

Льютона, прокомментировать любую информацию, полученную ранее, хотя и необязательно даст полезные сведения. Кроме того, как настоящему детективу вам предстоит разобраться, какие показания правдивы, а какие намеренно уводят в сторону, а то и заманивают в смертельную ловушку. Решив для себя, чем следует руководствоваться, вы продвинетесь вперед по сюжету, но необязательно по основной его ветви. Игра нелинейна, поэтому закончить ее можно различными путями, но действовать следует очень осторожно, поскольку необдуманные поступки могут запросто привести к гибели Льютона. Однако не только собственные размышления могут быть основой для выводов. Если вы сумеете поймать своего собеседника на лжи, а сделать это можно при помощи каких-либо опровергающих его слова предметов или других доказательств, он вам выложит всю правду, испугавшись нежелательных последствий, на которые весьма недвусмысленно намекает атлетическое сложение Льютона.

Теперь немного технической информации, правда, еще не окончательно утвержденной. Спешу обрадовать владельцев не самых быстрых машин: по словам представителя Perfect Entertainment, для запуска игры потребуется всего лишь процессор Pentium 133 и 16 Мбайт оперативной памяти. Конечно, это всего лишь минимальные требования, и для отличной работы, не испорченной никакими подтормаживаниями, наверняка потребуется что-нибудь вроде Pentium-200MMX и 32 Мбайт памяти. Про необходимость графического акселератора не упоминается, однако я не думаю, что обойдется без его поддержки. В Grim Fandango, весьма схожем и по системным требованиям, и по графической реализации, и даже частично по сюжету (все-таки Мэнни Калавера тоже занимался расследованием преступлений, хоть это и случилось не по его воле), вместе с программной реализацией трехмерного движка, существовал и вариант с аппаратной поддержкой.

К большому сожалению (а может, наоборот, к счастью), информации об игре довольно-таки мало. В принципе сайт разработчика компании Perfect Entertainment существует, но большей частью он находится в отключенном от сети состоянии, и попасть на него практически невозможно. Сами создатели игры на все просьбы поподробнее рассказать о сюжете, персонажах и новых идеях загадочно молчат, оправдываясь, что не хотят испортить впечатление от новизны и оригинальности игры. О сроках выхода игры тоже не все ясно. Первоначально планировалось, что она появится еще в марте, но сейчас уже предполагают начало или середину лета. Уж не из-за включения ли в игру поддержки акселераторов трехмерной графики произошел перенос даты релиза? Очень может быть.

Поразительно, что на сайте издателя GT Interactive вообще нет упоминания о Discworld Noir, возможно, как и многие другие компании, GTI потеряла веру в успех квестов и не считает их хорошим вложением капитала. Это весьма печально. Но будем надеяться, что все же к лету игра доберется и до нас, предоставив возможность провести неделю-другую, разбираясь в хитросплетениях детективного сюжета и радуясь наличию у себя недюжинных способностей сыщика.





Внушительный рост и твердый взгляд из-под широких полей шляпы в любом преступнике возбудит благоговейный страх и сожаление, что не успел удрать подальше от частного детектива Льютона.

Капрал Ноббс, или кратко Нобби. Возможно, набирать в стражники всех подряд — троллей, гномов и даже оборотней — было не слишком хорошей идеей.





Командир стражников Сэм Ваймс, человек явно волевой. Во время службы у Льютона наверняка были с ним конфликты. И кто знает, не он ли сделал так, что Льютон потерял работу.



Диабла диабле — рознь

Clans

Николай Панков
ака Лыжник

Разные бывают игры. Даже не в том смысле, что плохие или хорошие, а по жанрам они различаются. Бывают стратегии, ролевые игры, аркады, симуляторы и так далее. Однако есть мнение, что вскоре появится жанр игр «Диабло». Просто именно так легче всего классифицировать множество выходящих в последнее время программных продуктов.

Паспорт

Жанр:	RPG/Adventure
Разработчик:	ComputerHouse AB
Издатель:	Strategy First
URL	http://www.strategyfirst.com
Дата выхода:	июнь 1999 года

Это можно сказать и об игре «Кланы». Сказать, что это чистая RPG, нельзя. Приключением тоже не назовешь. А вот сказать «Диабло», и все сразу получат довольно верное впечатление об этом продукте. Нельзя, конечно, сказать, что это тупо сделанный клон: разработчики клянутся, что написали множество жутко умных загадок и их детище больше похоже на квест, однако снаружи Clans и Diablo — близнецы-братья.

Рассказывается в игре о жадности. Жили-были четыре клана. И жилось им не то чтобы хорошо, вроде как тяжко было им всем, так как приходилось ежедневно сражаться с каким-то неведомым врагом. Потом они перессорились и стали, в довершение ко всему, резать еще и друг друга. И поэтому самые умные решили послать самых крутых к местам захоронений каких-то древних правителей. Вам, разумеется, отводится роль самых крутых. Ну хоть бы кто написал игрушку, где это наоборот, и вы посылаете каких-нибудь простаков на дурацкие миссии...

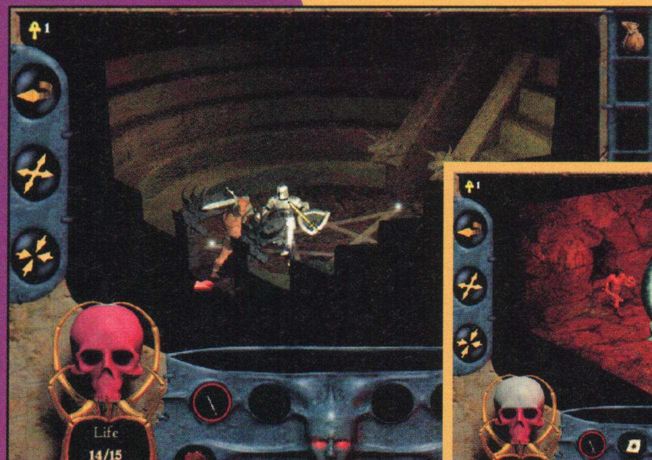
Чем разработчики порадовали, так это тем, что присутствует какая-никакая, а все-таки генерация персонажа.

Посылают они, короче, вас на предмет мародерства. Там, в гробницах, как водится, должны валяться всякие нужные вещи магические и прочие сокровища. Однако, что совсем неудивительно, сокровища давно умерших правителей сторожат какие-то довольно-таки живые демоны. Короче, в этой игре вы не преследуете каких-нибудь там благородных целей, а добываете капитал на нужды своего клана.



Коренное отличие от приемной мамки «Диаблы» — во внешнем виде интерфейса. Работает-то он точно так же, но зато как круто выглядит!

Итак, о кланах. Начиная игру, вам предстоит выбрать, к какому клану принадлежит ваш персонаж. Во-первых, воины. Не совсем понятно, как это воины выбились в клан — это же вроде бы профессия или хотя бы каста, а не народ, — однако уж этого не встретишь в фантазиях разработчиков. Воины живут в городах, и их защитника зовут Альрик. Судя по всему, типичный рыцарь, на манер тех, что сидели за круглым столом с Артуром. В смысле, с синдромом рыцарства, по науке именуемом синдромом больше-всех-надо. Если вы решите стать именно им, то, разумеется, будете уметь махать железными предметами профессиональнее, чем остальные. Во-вторых, карлики ака дворфы. Ну, те самые, которые у нас в переводах обычно становятся гномами. Невысокие такие бородатые дядьки и тетьки в рогатых шлемах и с топорами в руках. Они чем хороши, так это тем, что в подземельях чувствуют себя как дома. Потому что там они и есть дома. Их защитника зовут Торфин, он же Ogrebane. Эту кличку браконьер получил за то, что профессионально истреб-







ляет Огров. В-третьих, клан варваров. Вот уж не ясно, чем они принципиально от воинов отличаются. Люди людьми, только примитивнее. Варварский герой именуется Каменная Кожа. Этот прославился своей силушкой недюжинной. Ну и, в-четвертых, как это водится в каждом фэнтезиобразном мире, остроухие эльфы. Эти, ясное дело, лидируют по волшебству. Послали они некоего Лейандора, который, чтобы пойти в это путешествие и пришить главного демона, годами тренировался и побеждал в соревнованиях. Ну им, эльфам-то, что, они ж долгожители страшные, могут пару десятков лет потратить на тренировки всякие.

Чем разработчики порадовали, так это тем, что присутствует какая-никакая, а все-таки генерация персонажа. Обычно в последнее время игры, претендующие на гордое звание RPG, стараются всячески сократить, а то и вовсе убрать эту фазу. В «Кланах» у вашего персонажа будет семь характеристик. На каждую вам надо будет кинуть стандартный кубик, а затем распределить еще десятку, уже по вашему усмотрению. Что кажется довольно странным, так это то, что пока разработчики не сделали возможность выбора пола персонажа. И если к выходу игры в свет ситуация не изменится, то придется вам в любом случае играть мужиками. Как бы ее не раскритиковали феминистически настроенные почитатели игр с фэнтезийными сюжетами...

Как я уже говорил, на «Диабло» «Кланы» похожи неимоверно. В тех же местах расположены индикаторы здоровья и магии, имеются слоты для оружия, доспехов, щита и всяких мелочей. Ну и кольца разнотипные магические на любой вкус. Причем их все так же можно надеть только на два пальца. Меня всегда интересовало, почему в RPG персонажи не могут носить более двух колец? Что, у них что-то не ладно с физиологией? Не хватает пальцев?.. Механизм передвижений и атак тоже полностью заимствован из «Диабло». Короче говоря, тыкаем правой кнопкой и бьем тем, что в руки дадено. Или там заклинанием каким шарахаем. Их, кстати, в игре не так уж много. Удивительного, конечно, ничего нет: надо же было сделать магию доступной даже для варвара... Собственно, у него ожидается наличие только Молнии, Огненного Шара и Метеоритного Шторма. По замыслу авторов, сражения не являются тут смыслом игры. Их там, конечно, достаточно, однако главное -решение загадок. Они не очень сложны, более того, если вам удалось сотворить что-то совсем уж непоправимое, то вы в любой момент можете выйти с уровня и зайти на него вновь — все будет возвращено в исходную позицию. Например, в одном месте предстоит подвигать бочки на вмонтированные в пол кнопки. Казалось бы, стандартная примочка ролевых игр. Однако при известной ловкости вполне вероятно, что вы умудритесь задвинуть себе проход дальше.

В многопользовательском режиме есть возможность играть как друг против друга, так и сообща. Причем можно еще и соревноваться на предмет кто больше золота нахапает, а можно и сообща решать загадки всяческие. Короче, позволяется веселиться, кто как умеет.

Какой же из этого всего можно сделать вывод? А вывод вот какой: если выйдет после «Диабло 2», то никакого будущего у игры нет. Забудут ее. Хотя для ценителей жанра игра все-таки небезынтересна. Короче, если вы фанат диаблообразных шедевров, то вперед, покупайте.

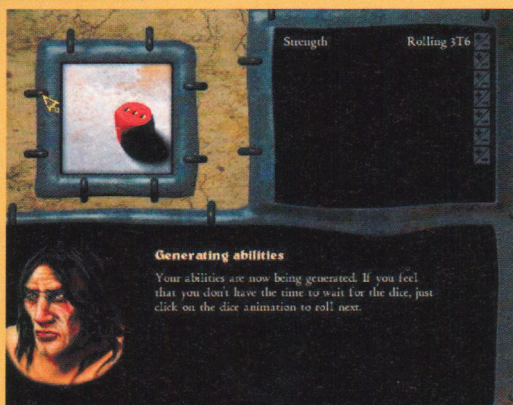




«Диабла» «Диаблой»... только другая она, не та, а новая. Но не вторая. Это — «Кланы». Не путать с клонами. Тут тоже дядьки всех мочат, правда.

Меня всегда интересовало, почему в RPG персонажи не могут носить более двух колец? Что, у них что-то не ладно с физиологией? Не хватает пальцев?..





Вот что радует, так это то, что можно генерить персонажей. Рас, конечно, маловато, да и тетки как-то дискриминированы были не в кассу... Но все же — эдакий эрпэговый налет, однако...

!

Сражения не являются тут смыслом игры. Их там, конечно, достаточно, однако главное -решение загадок



Третье пришествие Его

Quake 3: Arena

Кирилл Алехин
ака Maza

Я очень боялся писать это превью. Честно. Одно дело — быстренько рассказать про какой-нибудь второсортный клон, которого никто в общем-то и не ждет, и совсем другое — про Самый Ожидаемый (без шуток!) Проект Года. Наверное, даже не Года, а Тысячелетия. Или даже не Тысячелетия, а... Ну вы меня поняли. В общем, речь пойдет про скромный и незаметный 3D-шутер — Quake с порядковым номером 3.

Паспорт

Жанр: многопользовательская 3D-экшн
Разработчик: id Software
Издатель: Activision
URL http://www.activision.com

Сперва о родителях.

Сказать, что далекая от заснеженных просторов России техасская команда Id software — просто хороший девелопер, значит сильно обидеть, наверное, лучших игроделов мира сего (Маза — большой фанат 3D-жанра. Мы с ним могли бы поспорить. — *Прим. отв. ред*).

Id — не банальная игроклепальная контора. Это в жанре real-time strategy за право лидерства грызутся Westwood, Blizzard и еще уйма других разработчиков. В 3D-action подобной борьбы не наблюдается уже давно — все первые места давно и прочно оккупированы именно ею, самой создательницей мира экшенов «от первого» (ну насчет «всех первых» мы тут тоже можем малешка не согласиться, особливо после Half Life, Unreal и особенно Thief и Aliens vs Predator. — *Прим. отв. ред.*). Секрет ее успеха прост: пока другие с трудом учатся вязать веники, Id давно перешла на пылесосы.



Но, конечно же, Id вдохновили на подвиги не восторженные вздохи фанатов, а количество проданных коробок, перевалившее в общей сложности за миллион. Прекрасно понимая, что

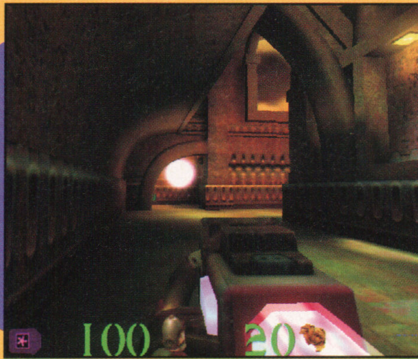


Кармак и Ко. решили сделать ставку не на унылый отстрел тупых монстров, а на исключительно сетевые бои, превратив разрабатываемый Q3:Arena в multipleer-only продукт.

Победоносная цепочка Wolferstein 3d -> Doom -> Doom 2 -> Quake -> Quake 2 сформировала не просто постоянный рынок сбыта — она создала настоящую субкультуру. Признаю, словечко сложное. Но верное. Если кто-то считает квакерство чем-то иным, может кинуть в меня пару камней. Бутафорских, разумеется. Но как еще назвать тысячи людей, которые ежедневно часами рубятся в Q и Q2 в специально созданных квакерами и для квакеров же клубах?!

однопользовательская часть в их продуктах получается раз от раза все хуже (положа руку на сердце — в Ку2 сингл был совсем никакой), Кармак и Ко. решили сделать ставку не на унылый отстрел тупых монстров, а исключительно на сетевые бои, превратив разрабатываемый Q3:Arena в multipleer-only продукт.

Лично от меня вы по этому поводу осуждения не дождетесь: преимущество сетевых баталий очевидно. Ну и потом — не всем же быть HalfLife'ми.





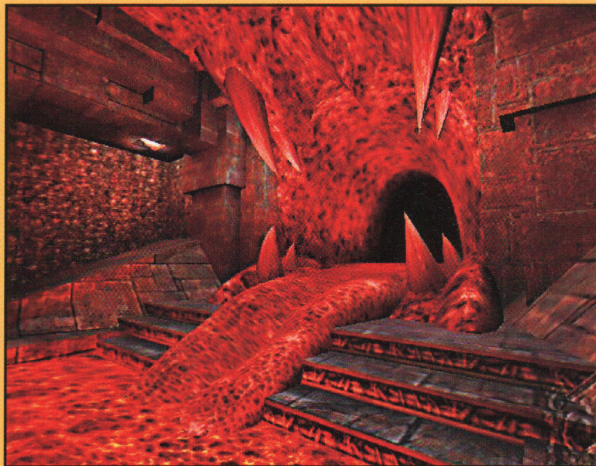


А вот так Она выглядит в тестовой версии для Macintosh... Какие циферьки... Мак, что с него возьмешь.

Сетевая же общественность ну разве что с крыш не бросалась от восторга: каждая новость о Ку3 смаковалась на десятках сайтов, уворованная в феврале из недр Id корявая двухуровневая «бета» была скачана таким «тиражом», которому позавидовал бы любой крепкий «середнячковый» хит, а произошедший в начале года взлом сайта все той же божественной Id фанатами Кевина Митника был воспринят тысячами кудвакеров как личное оскорбление. Убежден, что рейтинг Митника упал, минимум, на 30%.

Первым делом кудесники-чудотворцы взялись за движок. Помнится, Ку2 этим несколько походило на Ку1? Забудьте. В «Арене» все будет совершенно иначе — это не просто не похоже на банальную доделку и шлифовку движка из прошлой «серии». Это не похоже ни на одну игру из ныне существущих. Красиво? Не то слово. От Quake ждешь не столько красоты, сколько играбельности, но все равно такая забота о покупателях, которые на самом-то деле купили бы даже тетрис, лишь бы с логотипом Id, поражает.

Впечатляющее освещение, симпатичные текстуры и даже столько разрекламированные кривые поверхности трогать не будем — всего этого можно достичь обыкновенной аккуратностью. Давайте лучше про то, чего ни у кого больше не было или было, но не на таком уровне.



Расслабьтесь. Это не пасть мифического чудовища. Это обычная дверь. Плод здоровой фантазии нормальных разработчиков из легендарной Id.

Больше всего меня впечатлили дышащие поверхности. «Дышащие» — не метафора! Кроваво-красный столбик с когтями продемонстрирован во всех мультиках со всех сторон и во всех подробностях, но все равно бугрящаяся, пульсирующая «кожа» очень впечатляет. Вкупе с мрачноватым освещением и прозрачной дымкой создается ощущение таинственности. Добавьте к нему напряженность и постоянный страх, ждущий вас во время поединков, и получите коктейль, сражающий наповал.

Зеркальные поверхности тоже помогают поддерживать «уровень». Выглядит очень классно — вертится себе эдакий треугольник, каждая из граней которого представляет собой идеальное зеркало. Удовольствие лицезреть свое отражение, как ни странно, выше среднего, потому как:

а) уж больно мы привыкли идентифицировать себя только с охами при падении или, как максимум, торчащим спереди шотганом;

б) модельки игроков настолько качественно проработаны, что выглядят живее всех живых. Серьезно. Вот уж не знаю, сколько полигонов ушло на каждого бродячего фрага, но эффект неописуем.

А если учесть, что уже имеется около двадцати различных шкурок и моделей, начиная от различных подозрительного вида тинейджеров в темных очках и цветастых шортах и заканчивая хмурым небритым пареньком из любимого Wolferstein 3D, смотреться на себя (и не только) в зеркало (и не только) очень весело.



Id сейчас активно тестит игру, стараясь не дать ни одному из видов оружия преимущества. А то будет, как в старой доброй культовой игрушке: кто с базукой, тот и рулит.



Впрочем, графические эффекты — ерунда по сравнению с «начинкой» Q3, или, стало быть, игровым процессом. Так и должно быть. Если уж Кармак сказал, что делает Игру, он ее сделает.

Придется смириться — привычной «кваки» нам уже не светит. В Q3: Arena нас ждет попытка совместить драйв и кровавость Quake, баланс оружия и продуманность уровней Quake2, разделение на классы Team Fortress и множество других задумок из десятков разных проектов. В общем, делается Игра На Все Времена.

Вашего персонажа (звучит, как в какой-то RPG...) вам отныне придется выбирать из трех классов, отличающихся весом, скоростью, жизнеспособностью и проч., и проч., и проч. Как это будет сбалансировано, не очень понятно — набор оружия-то у всех один, но насчет тактики все очевидно. Для каждого придется вырабатывать свою, потому как кто-то прыгает ниже, кто-то рокеджампится эффективнее и т. п., а значит, что каждый уровень, с точки зрения каждого из классов, будет восприниматься по-разному.

Каждый уровень будет выдержан в едином жестком стиле, правда, стили будут разнообразные: от первокваковской готики до космических станций и мрачных интерьеров самого Ада. По мне так все хорошо, главное, чтобы игралось весело. Размеры арен будут различны, но в целом не очень уж и большими — игра в принципе ориентирована на нескольких человек, числом не более десятка.

Самая смешная фича — специальные уровни для играющих клавиатурой. Стало быть, для ламеров. Мнится мне, что именно на этих уровнях начнут играть и все нормальные, мышистые, кутрикеры — потому как весело. К слову о веселье: Id'шники не поленились и сделали все модели игроков «разделяемыми» по принципу «руки отдельно — голова отдельно». Чувствуете, чем пахнет? Верно. Фраги будут живописно разлетаться не просто на фонтанчики кровавых капель, а на самые натуральные части тела. Помните мод для Q с говорящим названием HeadHunters? Теперь рассказы про будни работников мясокомбината вполне можно будет разнообразить Hand- или, например, BodyHunters'ами! Короче, wow!

Теперь о главном. В мультиплейер-игре самым-пресамым важным, как известно, является баланс. Игра должна была сделать так, чтобы никто не зарывался. Причем сбалансировано (сколько же раз я повторил это слово на протяжении превью!) должно быть все — оружие, броня, артефакты и т. п.

Начинаем с ключевых моментов. Множество фанатствующего народу думало-думало и придумало чуть ли не новые правила. Большинство артефактов появляется на уровне через некоторое время после начала игры. Например, Quad Damage — через 45 с Трудно не согласиться — очень верное решение. А то после Ку2 у многих появилась вредная привычка с самого начала хапнуть Озверин и Бессмертие и носиться по уровню, гася недовооруженных фрагов при рождении. Броня появляется через 30 с после подбора, а вот оружие — через 5. Таким образом, проблема кемперства у места появления мощных девайсов решена. Отныне все по принципу «Счастье всем, и пусть никто не уйдет обиженным!» (с) by братья Стругацкие.

Какие артефакты будут в Quake 3, пока точно не известно. Однозначно будут:

* Озверин ака Quad Damage, который, впрочем, станет послабее, т. е. уже не «квад». Взявший Озверин окутывается плотной сетью электрических разрядов — просто потрясающее зрелище.

* MegaHealth — самый родной нашему журналу артефакт. В смысле — тоже Mega (хотя нам куда ближе MegaDeath. — *Прим. отв. ред.*).

* Используемые аптечки, которые можно поюзать, когда станет совсем плохо. Очень, кстати, спорное нововведение, но раз Id сказало «Надо!», значит надо.

* Невидимость. Точно, как в первом Quake, только распознать невидимку можно будет не по

Любуйтесь пейзажами на скриншотах. В игре вам делать этого не дадут: будут убивать, мочить, отстреливать и иже с ним...

глазкам в воздухе, а по каким-то иным, неясным пока признакам.

Планируется еще куча различных полезностей («ускоритель», привычная неуязвимость и проч.), но ничего конкретного пока не известно.

Вся информация про оружие тоже расплывчата и весьма двухсмысленна. Чего и следовало ожидать: Id сейчас активно тестит игру, стараясь не дать ни одному из видов оружия преимущества. А то будет, как в старой доброй культовой игрушке: кто с базукой, тот и рулит. Поэтому, возможно, некоторые из нижеописанных видов оружия в финальной версии и не появятся. Но все равно почитайте, хотя бы будете знать, чего лишились.

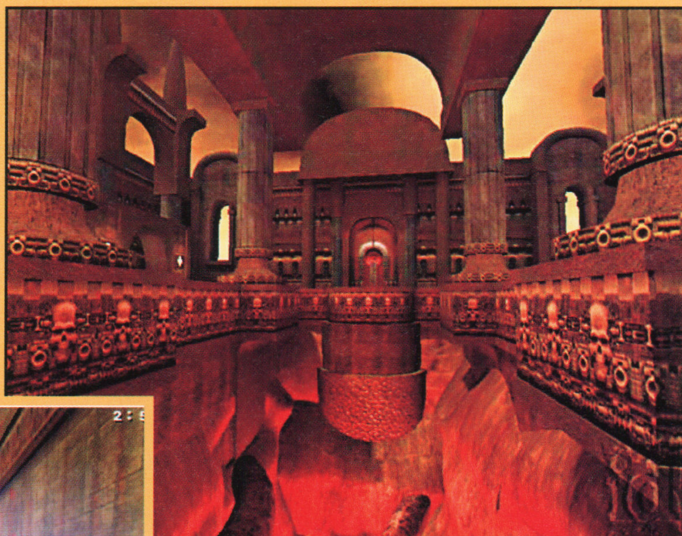
Появляться игрок будет, в отличие от Quake 2', сразу с двумя девайсами: бензопилой и автоматом. Первая (Chainsaw) громко урчит, но наверняка будет практически бесполезной — какой же нормальный фраг подпустит вас в плотную? Да и потом, при характерном реве наверняка к вам сразу же сбегутся толпы любителей свежего беззащитного мясца. Так что это не оружие, а так, бутафория.

Автоматик (Machine Gun) будет несколько мощнее бластера из Q2. Правда, патронов к нему прилагается не особо-то и много. Главная задача и достоинство — сразу после рождения вы сможете пусть и не сильно, но огрызнуться.

За циферкой три идет Super Shotgun. Супердвухстволка то бишь. По слухам она приобретет стильный лазерный прицел (мда уж...) и повышенную кучность стрельбы. Убийственное орудие.

Grenade Launcher он и в Африке Grenade Launcher. Плюется гранатками по дугообразной траектории, годится для закидывания толп народу с верхотуры. Обещают, что будет несколько скорострельнее своего аналога из Ку2.

Дальше — базука, или, по-ихнему, Rocket Launcher. Со всеми вытекающими в виде рокет-джампов и прочих несанкционированных способов применения. Что из нее и с какой скоростью будет вылетать пока не ясно, но что точно — девайсом номер один, как в Q, ей уже не стать.



Если это ад, то я совсем не против туда отправиться. (Прим. отв. ред.: эх, Маза, и куда ты только не отправишься, лишь бы бошку какому фрагу отстрелить...)



Lightning Gun — нечто вытащенное из все той же первой кваки. Видимо — дебаггером. Раньше в народе она звалась Электричкой и работала на дефицитных батарейках. Что Id'шники учудят в этот раз — одному Кармаку известно.

Railgun создан по образу и подобию собрата из прошлой, то есть пока еще нынешней серии. Точно известно, что у него появится небольшой радиус взрыва, но по поводу мощности и скорострельности разыгрались нешуточные споры — не секрет, что особо маньячные энтузиасты с помощью все той же «рельсы» превратили нормальную игру в мясные снайперские поединки. Кармак недоволен. Кармаку не нравится. Кармак думает, как этого избежать.

Plasmagun будет заимствован прямиком из дедушки Doom'а. Говорят, почти без изменений.

Огнемет... Ну что можно ждать от огнемета? Небольшой радиус действия и умопомрачительная мощь. Впрочем, его-то как раз скорее всего и вырежут — что-то не очень верится в возможности оружия, работающего исключительно на коротких дистанциях. Вражина-то может и отбежать...

Ну и завершающим штришком является старая добрая BFG'а. Правда, совсем не такая, как в Quake 2, — отныне она стреляет быстро, метко и больно. Что-то типа базуки с мгновенно долетающими ракетами. Кошмар.

Модельки игроков настолько качественно проработаны, что выглядят живее всех живых. Вот уж не знаю, сколько полигонов ушло на каждого бродячего фрага, но эффект неописуем.

Признаю, за бортом обзора осталось много всяких хитростей и интересных фич, придуманных в недрах любимой чудотворной конторы. множество усовершенствований в интерфейсе, появляющийся над головой значок в то время, как игрок печатает сообщения (чтобы честные соперники не убили) и т. д. Еще больше фич пока что вообще покрыты завесой тайны — все же должна в игре сохраниться хоть какая-то интрига!

Но одно очевидно. Ни наседающие конкуренты в лице тоже исключительно сетевого второго Unreal (Unreal Tournament), ни завышенные системные требования (я про это ничего не сказал, потому как искренне надеюсь на их снижение... Дядя Кармак! Ну пожалуйста!) не смогут отобрать у Quake 3: Arena пальмы первенства. Я не хочу сказать, что она станет первой (тот же multipleer-only Starsiege: Tribes вышел почти полгода назад), но она, без сомнения, станет лучшей. Иначе и быть не может. Так что ждем.

Old Fashioner:

Подается в бокале Олд-фешен.

Компоненты:

- Виски Teacher's — 50 мл
- Ангостура биттер — 2-3 капли
- Содовая вода — 2-3 капли
- Долька лимона, долька апельсина, кусочек сахара.

Украшения:
Коктейльная вишня и палочка для помешивания.



Про Magic: The Gathering, игру карточную, мы писали в прошлом номере «Меги». И пообещали, что, как только выйдет всеми ожидаемая «Шестая редакция» MtG'шных карт, мы обязательно расскажем и о ней. Ныне мы исполняем обещание, хоть и немного раньше, чем собирались. Написать про «Шестую», или «Классическую» редакцию мы попросили лучшего российского игрока в «Магию» (в соответствии с официальным рейтингом DCI) Александра Страхова. Уж извиняйте, дорогие читатели, с «Магией» незнакомые и прошлого номера не читавшие: текст будет серьезный, ориентированный на несколько «подкованного» в игре человека. Впрочем, таковых «подкованных» людей в России становится все больше, народ все активней начинает ценить замечательную карточную игру от Wizards of the Coast (что, в частности, подтверждается постоянно растущим числом участников еженедельных турниров в «ДК строителей»), так что, думаю, нижеприведенный текст своего читателя найдет. Ну и на всякий случай мы проиллюстрируем его большинством упоминаемых в тексте карт, а также парой «разъяснительных» врезок. И для любопытных напомним пару Internet-адресов, где можно получить дополнительную информацию:
www.wizards.com/Magic/ — страница фирмы-автора «Магии»;
www.thedojo.com — журнал The Dojo, неистощимый кладезь информации про игру;
www.mtg.ru — довольно пока неразвитый сайт московских «магикан»;
www.sargona.ru — сайт «магикан» питерских.
Играйте в «Магию»!

Иван Шаров

А красные и черные слегка в пролете...

Классика в белом и зеленом

Александр Страхов

В конце апреля сего года наконец свершилось. Шестая редакция, которую с нетерпением ожидали все игроки в «Магию», совсем недавно увидела свет, и с первого июня обретают силу новые правила и входят в обращение новые (вернее, хорошо забытые старые) карты.

Как и все продукты Wizards of the Coast, шестая редакция, получившая название классической (Classic), стала предметом бурных обсуждений в Internet и в миру. Вероятно, интерес к этому набору был и остается больше, чем к какому-либо другому, изданному ранее, даже несмотря на то, что новых карт, как таковых, в нем не появилось. Причина — внесение некоторых изменений в правила, которые в большей или меньшей степени повлияют на игру, а также просто желание увидеть нормальный базовый набор, которым можно будет играть. Большинство игроков считают, что пятая редакция была одним из худших творений компании. Огромное количество карт (более 400) пятой редакции включало в себя лишь небольшое количество сильных или хотя бы просто интересных. Остальные «хиты» типа: Forget, Ironclaw Curse, Obelisk of Undoing и др. вызывают непреодолимое желание запустить сии великие



карты в шредер, а следом отправить разработчиков.

Шестая редакция во многом оправдала ожидания игроков. Она однозначно лучше своей предшественницы даже не потому, что та была хуже некуда, а просто объективно, сама по себе. Число карт в наборе сократилось почти на сто, причем с удовольствием хочется отметить, что абсолютно бесполезных карт осталось очень мало. Зато из вышедших «небазовых» наборов (Mirage, Visions, Weatherlight) довольно много полезных карт стали «классическими» (тот же любимый ответственным редактором этой рубрики Desertion).

Имеет смысл кратко рассмотреть изменения, которые вызвали появление на сцене классической редакции. Изменения правил, безусловно, коснутся всех игроков. О них мы поговорим ближе к концу. Ротация карт, с другой стороны, повлияет только на формат соревнований Standard (Type 2 — см. статью о MtG в прошлом номере). С первого июня карты пятой редакции, не вошедшие в классическую, вылетают из стандартного формата, а карты «шестерки» (многие из которых до сих пор «стандартными» не были) появляются в «стандартных» колодах. Попробуем провести анализ карт классической редакции

Этого зверька больше не будет. Мнения по поводу этого факта разделились — кто-то считает, что туда ему и дорога, а кто-то (особенно любители красного direct-damage'а) страшно скорбит. Но что делать...



и в определенной степени прогноз изменения игровой среды в этой связи.

Земли

Начнем с основы — с земель. Безусловно, очень хорошо, что остались так называемые painlands (неодноцветные земли, при попытке извлечения маны нужного цвета из которых бьют в репу на единичку) — Adarkar Wastes, Underground River и т. п. Учитывая, что изменения метагейма, которые в дальнейшем станут очевидными, практически не позволят играть монолитами определенных цветов, наличие в среде разноцветных земель просто жизненно необходимо. Жаль, с другой стороны, что в классику не попали Undiscovered Paradise и Gemstone Mine. Но при наличии City of Brass и других радужных (пятицветных) земель это можно терпеть. Здесь все просто замечательно.

Артефакты

Первое, что бросается в глаза, — отсутствие «Диска» (Nevinyrral's Disk). Лично я глубоко скорблю по этому поводу. «Диск» не является ни непонятным в использовании (что является одним из аргументов разработчиков по поводу их тех или иных решений), ни супермощным. Просто очень сильная карта, особенно в монолитах (одноцветных колодах), которые не могут уничтожать определенные типы перманентов или просто предпочитают убивать сразу много вражеских карт одним диском. Многие игроки склонны объяснить отсутствие диска стремлением разработчиков уменьшить количество «тупых» монолитов. Господа игроки и разработчики! Поясните мне, чем зеленый и белый монолиты, которые, кстати, могут легко крошить вошедший в игру диск, менее тупые, чем красные и черные, которым без этого самого диска будет очень плохо. White Weenie с каких-то пор стала интеллектуальной колодой? Вообще, в классике просматривается ненависть разработчиков к черным и особенно красным, зато патологическая любовь — к зеленым и белым, к чему придется еще вернуться.





Так называемые painlands в шестой редакции будут присутствовать практически в полном объеме.

Ладно, наверное, хватит переживать по поводу «Диска». Просто если говорить о том, какие конкретные карты внесут в метагейм наибольшие изменения, отсутствующий «Диск» — однозначный претендент на первое место. Хотя здесь вообще трудно говорить о том, что хорошо, а что плохо, ибо сколько людей, столько и мнений. Лично я бы был вне себя от восторга, если бы вместо «Диска» ушел «Армагеддон» (ненавижу!!!), но я могу предположить, сколько людей не будут разделять эту точку зрения.

Да... Жалко птичку :)

Еще следует отметить отсутствие Jester's Cap. Его заменили на Grinning Totem. Лично мне тотем нравится меньше, но это дело вкуса. Из Mirage пришли «цветные» бриллианты (Sky Diamond, Moss Diamond и т.д.) — ими вполне можно играть. Тем не менее много мусорных артефактов типа Flying Carpet остались в наборе, что не есть хорошо. Из действительно удачных репринтов следует отметить популярный Snake Basket и мощный элемент контроля Wand of Denial. Да и все на том, к сожалению. Артефакты, на мой взгляд, самое слабое место в классической редакции.

Зеленые

Зеленым стало очень хорошо. Вернулись River Boa, Creeping Mold и Uktabi Orangutan. Зеленым нужны эффективные карты для уничтожения артефактов, и орангутан, скорее всего, самая подходящая. Он заменил ушедшего Scavenger Folk. Creeping Mold — очень мощная карта, недорогая и достаточно широкой направленности. River Boa — просто очень хорошее существо, особенно неприятное для контрольных колод. Еще следует отметить возвращение Nature's Resurgence и Maro. Ушло же из хороших карт очень немного — Lhurgoyf, Lifeforce, Whirling Dervish, да, наверное, и все. Зеленые монолиты, скорее всего, станут очень популярным типом — обладая способностью уничтожать перманенты любых типов и располагая очень сильными существами, такая колода способна причинить много неприятностей. Единственный минус — практически полное отсутствие карт для борьбы с конкурентными цветами: черным и синим. В целом очень сильно.

Белые

Белый — это просто нечестно. Все ключевые карты, такие, как Wrath of God и Armageddon, остались. Еще добавили Exile, который в определенной степени может заменить давно ушедший очень популярный Swords to Plowshares. Очень много карт для борьбы с черным и красным — Light of Day, Warmth, Order of the Sacred Torch и так далее. Из полезных карт ушли только White Knight и Order of the White Shield. На их место встал Longbow Archer — он, в общем, ничем не хуже. По моему представлению, белый в классической редакции просто несбалансирован и слишком мощен. На сем закончим.



Синий

Синий цвет не претерпел сколь-либо существенных изменений. Добавился Desertion, Relearn, Mystical Tutor — очень полезные карты для игроков, исповедующих контрольный подход. Были перепечатаны хорошие карты для борьбы с красным и зеленым — соответственно Chill и Insight. Впечатление в целом хорошее.

Красный

Красный оставил очень противоречивое впечатление. С одной стороны, перепечатано очень много действительно хороших карт. Relentless Assault, Final Fortune, Balduvian Horde, HAMMER OF BOGARDAN!!! А с другой — вспоминается анекдот про деревенского деда, который на вопрос: «Do you speak English?» отвечает: «Yes, of course, да что толку...» У красных отобрали Incinerate — одну из ключевых карт в быстрых красных колодах, не вернули Fireblast и Mogg Fanatic. Учитывая отсутствие диска, встает резонный вопрос — а как этим цветом теперь играть? Монолит не годится — он слишком медленный, и Worship, который сейчас сверхпопулярен, подписывает такой колоде смертный приговор. Даже зеленые разберутся с ними без всякого труда — Albino



Белых усилили просто до безобразия. Особенно много появилось недобрых карт для борьбы с черными и красными колодами. Ну нельзя же так, товарищи.

Метагейм — коротко говоря, ситуация, складывающаяся на турнире в соответствии с принесенными игроками колодами. Знание метагейма позволяет подготовить правильную колоду. Например, если метагейм на турнире будет сварковый (у всех — куча мелких, но назойливых монстров), то синяя контрольная дека (построенная на counterspell'ах) будет практически бессильна: каунтерить надо все подряд, а каунтеров не хватает, и ее затопчут. Напротив, если метагейм «интеллектуальный» и все деки строятся на отдельных специфических картах (комбо-деки), синий контроль весьма поможет — counterspell'ы будут тихо ждать своего часа в засаде. Или, например, колода, строящаяся на воровстве чужих монстров (переводе их под свой «контроль»), будет совершенно бессильна против деки, где этих монстров просто нет и соответственно некого конфисковать; но при этом более-менее сильно сыграет против того же сварма (а еще лучше — против колоды с толстыми монстрами). Если заранее догадываться, чем будет играть большинство сильных игроков на турнире, можно грамотным составлением колоды заранее победить половину из них.

Troll, просто созданный для Incinerate, в отсутствие последнего вызовет у красных очень серьезные проблемы. Выход, наверное, есть, но придется подумать. Впрочем, это хорошо. «Магия» есть игра для тех, кто хочет думать.

Черные

Черным лучше, хотя и ненамного. С уходом Necropotence соответствующий тип умер для второго типа навечно. Ушел и Drain Life, но ему пока есть вполне адекватная замена — Corrupt. Ушли Knight of Stromgald и Black Knight. К сожалению, им замены нет, и это очень печально. Тем не менее очень сильные антибелые и антизеленые карты — Dread of Night, Stromgald Cabal и Perish попали в классическую редакцию, и с ними придется считаться. Ну и, конечно, Vampiric Tutor — бурные аплодисменты. Оценка в целом на твердую четыре.

Из общих соображений можно еще пожалеть по поводу ушедших Pyroblast и Hydroblast — прекрасные карты, совершенно непонятно, чем они провинились. Зато вернулись Mystical, Enlightened и Vampiric Tutor — это вполне достойная компенсация.

Что ж, пока можно только гадать, как изменится игра с 1 июня. Но уже довольно скоро из второго типа вылетит блок Tempest-Stronghold-Exodus, а это значит, что популярные колоды CounterSliver, Sligh, White Weenie, Suicide Black отправятся на свалку истории, а все еще сильный зеленый монолит будет жить под вечным страхом Perish. Будем искать новые пути к победе.

Стек, как и в программировании, — место, куда «все складывается» и «потом вынимается». Например, все заклинания отправляются в стек и потом «резолвятся». Ваня кастует «Армагеддон». Петя в ответ кастует, например, «Каунтерспелл». Последний оказывается в стеке наверху «Армагеддона». А Ваня оказывается мужиком крайне и вообще до боли крутым и кастует опосля еще один «Каунтерспелл». Он кладется еще повыше. Но и Петя не лыком шит и выискивает все же резервы на Mana Leak. В результате стек выглядит так: «Армагеддон», два «Каунтерспелла» и Mana Leak. Резолвятся они сверху вниз, то есть сперва Mana Leak отменяет Ванин Counterspell, в результате чего Петин Counterspell остается в силе и убивает Armageddon. И это, надо сказать, правильно: «Армагеддонам» — наше решительное нет.



О новых правилах

«Подождите! Мы еще не обговорили условия поединка».

«Мы давно уже убиваем без всяких условий. Новое время — новые веяния».

(Из фильма «Убить дракона»)

А новые веяния суть следующие (в общих чертах).

Карт типа Interrupt больше нет. Все они стали Instant и применяются в ответ на примененное заклинание. Система заклинаний, образующих стек, тоже несколько изменилась. Полное описание новых правил не входит в нашу задачу, но пример приведем.

Старые правила:

Первый игрок — «Армагеддон» (уничтожает все земли, страшная штука).

Второй игрок — Oops...

Новые правила:

Первый — «Армагеддон».

Второй — «в ответ Mystical Tutor» (искать в колоде нужную карту и класть наверх).

Mystical Tutor лег наверх стека, разрешился, второй игрок нашел Counterspell и положил его наверх колоды.

Можно продолжать играть эффекты и карты Instant. Армагеддон все еще в стеке.

Второй (продолжая) — «теперь тапаем Jayemdae Tome (за одну ману тянуть одну карту) и тянем Counterspell».

Эффект разрешился, Counterspell в руке.

Второй (заканчивая) — «теперь каунтерим Армагеддон».

Первый — Oops...

Второе заметное изменение — внесение дополнительной фазы для эффектов в комбат между распределением вреда и его непосредственным нанесением. Теперь «фанатик» (Mogg Fanatic) может положить в стек свою единицу вреда, после чего его можно пожертвовать за еще одну единицу вреда и таким образом убить на блоке монстра 2/2. Возможны и прочие трюки с забиранием своих существ в руку после того, как они распределят вред и многое другое. Остальные изменения правил не так уж значительны. Ничего не усложнилось, и даже действительно в чем-то стало проще.

Резюмируя написанное, скажем, что классическая редакция — очень удачный продукт, а в сравнении с предыдущими, мягко говоря, не лучшими творениями Wizards of the Coast, — просто замечательная. Хорошая подборка карт как для конструированной, так и лимитированной игры, без сомнения, займет достойное место в вашей коллекции.



У синих добавились очень полезные карты для игроков, исповедующих контрольных подход. Кроме «Тьютора» появились еще Desertion, Relearn и прочая.

МЕГАХИТ

В этом выпуске:





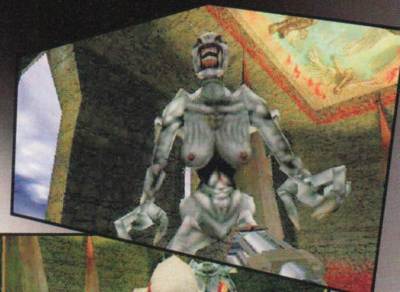
З дравствуйте, дорогие геймеры!
У нас маленькая, но все же дата. Нам полгода. Вот уже шесть номеров мы стараемся радовать вас и радуемся сами, когда, судя по вашим письмам, нам это удается. И, соответственно, принимаем меры, когда удается (согласно тем же источникам) не очень. Мы растем и стараемся, ведь наш мир — это такое место, где нужно быть профессионалом и делать дело хорошо, и пусть сейчас, на данный момент, что-то у нас и не ладится (а такого, как вы сами можете убедиться, становится все меньше), но с вашей помощью и нашим упорством покажем здоровенный кукиш всем кризисам, бедам и невзгодам, столь щедро рассыпанным злодейкой судьбой по дороге нашей жизни. И мы и вы молоды и потому голодны, от возраста это никак не зависит, это зависит от температуры нашего сердца, а пока мы играем в игры, наши сердца будут пылать. Мы пришли в этот мир не для того, чтобы прозябать в меланхолии и праздности, мы вырвем зубы любому, кто захочет вцепиться нам в горло, мы поможем тому, кто нуждается в нашей помощи, и никогда не позволим другу самого страшного — пасть духом.

И мы скажем миру — ТЫ НАШ! Мы пришли, мы здесь, и мы хотим тебя! И не будет больше нас и вас, потому что по сути своей мы и есть вы, мы — одно единое целое.

И сейчас мы будем радоваться вместе. Потому что у нас снова появились три МегаХита. Потому что мы умеем радоваться хорошей игре, и потому что хорошие игры идут к нам, презирая границы, языковые барьеры и расстояния.

Встречайте! *Ваш Юрий Травников*

Requiem







Requiem. *Какая книга самая читаемая в мире? Пережившая тысячи и тысячи переизданий, вышедшая стомиллионными, а может, и миллиардными тиражами книга, буквальным образом сформировавшая тот мир, в котором мы живем? Ответ известен всем — это Библия.*

Игра, выполненная на библейском сюжете, просто не могла не стать хитом, а Requiem сделан так, что мы утверждаем прямо — это не хит, это МегаХит. В это НАДО играть.

НА СТРАНИЦАХ 65—69

Aliens versus Predator



Aliens versus Predator. *Мы никому не отдали этот ревив. Писали его всей редакцией, спорили и играли. Потому что ИНТЕРЕСНО, потому что встретились в этой игре с теми, кого знаем и любим уже давно, потому что хоть и монстры, а свои, родные, можно сказать, ДОМАШНИЕ... Еще бы, они же живут в наших с вами телевизорах. Домовые конца XX столетия.*

НА СТРАНИЦАХ 70—75

Аллоды 2







Аллоды 2. *Можем ведь! Живет и будет жить страна, которая умеет делать ТАКИЕ игры! Да что там говорить, я целыми днями исхожу слюной, мечтая поскорее добраться до дома и пройти еще хотя бы одну миссию. Не потому что я мечтаю жить в виртуальности, а потому что не потерял и не собираюсь терять интереса к волшебной сказке. Чего и вам желаю.*

НА СТРАНИЦАХ 76—81

Это ад. Это рай. Чего хочешь – выбирай!

Данила Матвеев

Тысячелетия назад великая война потрясла Небеса. И сражались в той войне ангелы, и закончилась война. Победившие, Избранные, создали новый мир на обломках старого, а проигравшие изгнаны с Земель Обетованных. И замыслили они жестокие планы, желая возвратить себе Власть над Сущим.

Многие столетия готовились они к разрушительной войне. Совсем немного оставалось до начала Армагеддона, когда Избранные узнали об их планах. И послан был на Землю Молокай (Malachi) — последний воин небес. И зависела от него судьба мира, ибо был грешен он, и от того, на чью сторону он встанет, зависело будущее Мира. Молокай не желал такой судьбы, но не в силах был что-либо изменить. Он шел по дороге между Светом и Тьмой, и тропа становилась все уже. И Мир висел на тонкой нити его судьбы...

Падшие сделали отчаянное усилие, и в конце XXI века был создан космический корабль, который направляется к Земле, чтобы начать Армагеддон. Сможет ли Молокай остановить его и захочет ли он делать это?

Паспорт

Requiem: Avenging Angel

Жанр: 3D-action
Разработчик: Cyclone Studios
Издатель: 3DO

URL http://www.3do.com/requiem/

Системные требования:
ОС: Windows 95; Windows NT
Процессор: P 166 MГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4X
Pentium 200, 3Dfx

Потерянное чувство юмора

Игры очень сильно изменились за последнюю пару лет. Если раньше доля смешных игр на рынке была очень велика, то теперь на смену Larry пришли фантасмагории, Doom'ы и всякие там «Полураспады».

Но и этого добрым господам программистам показалось мало. Они...

Давно подмечено, что на рубеже столетий интерес общества к религии и различным паранормальным явлениям возрастает многократно. В конце прошлого столетия люди зарабатывали миллионы долларов на вызывании духов и написании книг, посвященных колдовству («Как заработать миллион долларов с помощью мертвой медузы»). А сейчас гораздо прибыльнее снимать фильмы на религиозные темы или, в полной мере воспользовавшись научно-техническим прогрессом, делать игры.

Можно с пеной у рта часами спорить, выясняя, какой именно жанр лучше всего подходит для создания игры религиозной или мистической тематики. И спор этот будет абсолютно бесполезным, ибо качество игры зависит от ее создателей, а не от совместимости жанра и сюжета.

Команда разработчиков Cyclone Studios известна прежде всего одной из первых «гибридных» игр — Uprising. Этот поразительный по тем временам коктейль из 3D-action и стратегии породил смущение в умах игроков и поэтому так и не стал лидером продаж. Несмотря на то, что игра вполне успешно балансировала на грани между динамикой и «замороченностью», многие все же решили, что «это» не про них и играть не стали.

Умный человек отличается от дурака тем, что никогда не наступает на одни грабли дважды. Этот принцип вполне применим и к команде разработчиков. Учтя пожелания игроков, Cyclone Studios после долгих и продолжительных родов выпустила в свет свое новое детище. Что, вы еще сидите? Напрасно, сейчас погаснет свет, откроется занавес, и на сцену выйдет ОН, вызвав одним своим появлением бурю оваций. Итак, встречайте — Requiem: Avenging Angel — религиозно-технический коктейль нового поколения!

The Love Story

Это история любви. Любви между игроком, то есть мной, и программой, то есть Requiem: Avenging Angel.

Когда говорят о сюжете 3D-action, рассказ обычно начинают словами: «Сюжет этой игры незамысловат». Применительно

Враги

Cyberfriend. Очень быстрый и опасный. Любит подкрасться сзади и закусать до смерти. Трех выстрелов из трехстволки на него хватает.

Demon-rat. Гибрид головастика и капкана на медведя. Быстро передвигается и исключительно далеко прыгает. В стае очень опасен.

Flying Kynthra. Большая-большая муха. Неприятно, но не очень опасно.

Heavy Soldier. Хорошо защищен и вооружен двумя пулеметами. Самый эффективный способ избавится от него — кинуть пару гранат в область шлема.

Medium Soldier. Вооружен ракетницей. Медленно передвигается, но способен довольно долгое время находиться под шквальным огнем.



Soldier. Очень широко распространен. Опасен количеством, если кажется, что все солдаты убиты — значит, где-то прячется еще один.

Lilith. Весьма занудная особа. Сначала надоедает предложениями перейти на сторону Павших, затем попытается убить Молокая. Уязвимой становится только когда колдует, в этот момент можно успеть и пару раз пальнуть из ракетницы. Создает более мелких монстров различных классов, способна создавать двойников. Во время боя с ней следует использовать заклятье замедления времени.

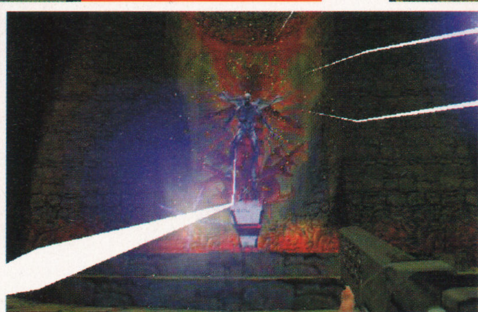
Mammon. Очень опасен. Расстреливается из ракетницы или railgun'а, и то с трудом.

Mandroid. Вооружен пулеметом и когтями. Использует и то, и другое виртуозно. Рекомендуется не подходить вплотную.

Tryxinos. Подручный Lilith. Очень далеко прыгает, способен скастовать молнию. Негативно относится к гранатам.

Red Zomby. Органический аналог Cyberfriend'a. Особой опасности не представляет.







В этой игре почти библейский сюжет причудливо переплетается с футуристическими пейзажами и «правильным» стрелковым вооружением. Причем переплетается совершенно органично. Вот всегда бы так!

к Requiem: Avenging Angel подобное утверждение в корне неверно.

Тот трепетный отрывок, с которого началась эта статья, — это не сюжет. Это сильно сокращенная предыстория игры и немного вступительный ролик. Не более того.

Сюжет будет развиваться по ходу игры. Достигается этот эффект довольно незамысловатым способом: по ходу игры периодически появляются NPC, которые либо советуют, что надо делать, либо приказывают. Иногда даже пытаются заставить. В ключевых моментах игровая среда начинает показывать происходящее от третьего лица, что позволяет неплохо изучить своего героя.

Однако Requiem: Avenging Angel — это первый шутер, в котором сюжет развивается действительно динамично. Вспомните Half Life. Казалось бы, все прекрасно, но кого не раздражала необходимость ждать пять минут, пока седовласые ученые не наговорятся между собой и не откроют дверь? В Requiem: Avenging Angel сюжетные ставки именно такой длины, какой нужно, и встречаются они именно там, где необходимо. Это, надо сказать, огромное достижение: до сих пор такой органичной интеграции сценария и непосредственно действия не было нигде.

На развитие сюжета влияет и поведение самого игрока. Если в процессе игры постоянно расстреливать мирных NPC, то моральные качества Молокая стремительно уменьшаются, и он постепенно становится скорее Падшим, нежели Избранным. Как это влияет на сюжет? Судя по всему, репутация Молокая влияет на набор заклинаний, доступных ему по ходу пьесы.

Пару раз продолжить игру не удастся до совершения некоего действия, которое вполне очевидно, но из-за новизны подхода догадаться бывает довольно сложно. К примеру, в процессе игры вам придется спасти девушку, которая потом, несмотря на все усилия, умрет. А Молокай к тому моменту будет располагать заклинанием оживления, которое изначально предназначается для оживления убитых врагов. Догадались, к чему я?

Есть в Requiem: Avenging Angel и некоторые, слабые такие, намеки на RPG. К примеру, по мере прохождения игры у Молокая растет количество маны, которой он располагает единовременно, соответственно растут и его возможности. Максимальное количество здоровья тоже увеличивается с течением времени: сначала было только 100 пунктов, потом вдруг выясняется, что уже можно и до 150 догнать при наличии достаточного количества аптечек и еды... В общем, занятно.

Don't loose your head!

Очевидно, что дизайн уровней играет колоссальную роль в 3D-action. Вспомните Hexen. По большому счету очень неплохая игра. Но сколько людей разочаровались в ней, заблудившись под 18 лестницами между 34 дверями? Очень много, уверяю вас. И никакие оправдания разработчиков, что, дескать, мы старались привнести в игру элементы квеста и головоломки, не проходят. Скучно, и все тут!

В Requiem: Avenging Angel уровни настолько логичные, насколько это в принципе возможно. Несмотря на то, что системы уровней как таковой не существует, вся игра — это один большой уровень, а продвижение вперед знаменуется скромной надписью: Loading, которая появляется на экране раз в 10—15 минут, заблудиться просто невозможно. Достаточно просто бежать и очень быстро, вы попадете именно туда, куда нужно. Количество переключателей и кнопок в игре очень невелико, но если уж кнопка есть, то дверь, которую она открывает, вы только что видели, а если не видели, то сейчас к вам подойдет NPC и все подробно расскажет, а может быть, даже и проводит.

Открытых пространств в Requiem: Avenging Angel не очень много, но это вполне компенсируется архитектурой многочисленных залов и коридоров, которые по красоте вполне могут поспорить со строениями из Unreal. Довольно мало секретных мест, но и несекретных хватает надолго. Редко какой участок пути удается исследовать полностью: уж очень все масштабное. Плюс к этому, до-

вольно часто в одну точку пространства в Requiem: Avenging Angel можно попасть несколькими путями.

Местность Requiem: Avenging Angel отличается завидным, по сравнению с некоторыми другими играми, разнообразием (по секрету скажу — плевок по адресу Half Life). Игра начинается в Аду, затем действие переносится в город, на урбанистические базы различного характера, и даже, по-моему, в Рай или его ближайшие окрестности. Без всяких пояснений понятно, где что — Ад или Рай. По слухам, во время создания уровней дизайнеры Cyclone Studios вплотную изучали психологию восприятия зрительных образов и явно добились на этом поприще значительных успехов.

То, что уровни не отличаются особой интерактивностью (к примеру, проломить стену гранатой не удастся), компенсируется их реалистичностью. Если кинуть гранату в окно издалека, то она, скорее всего, отскочит от стекла, а если проделать это стоя рядом с ним, стекло разобьется. Во время большой перестрелки в каком-нибудь здании чувствуешь себя так, как в кино: бьются стекла, куски тел вылетают из комнаты, куда только что отправилась граната, NPC прячутся за столами, надеясь спасти свои жизни. В сутолоке боя солдаты противника зачастую попадают друг в друга, но, надо отдать им должное, бой в сложной обстановке они вести умеют (см. «Оппозиция»).

We don't need another hero!

Попав на Землю, Молокай лишился некоторых преимуществ, которые традиционно предоставляет должность ангела. Например, у него отвалились крылья, и он стал ограниченно смертным. Подорвавшись на гранате, он умирает столь же быстро, как и любой из простых людей. Но у него остались заклинания, которые сильно помогают борцу с преступностью, и жизнь его научила использовать оружие.

В зависимости от того, становится ли ваш герой Падшим ангелом или продолжает идти по пути Света, меняется внешность Молокая. В первом случае он становится похож на рядового пехотинца-врага (шлем, красные носки, бронежилет на голое тело), а во втором Молокай — это просто бородатый дядька с добрым выражением лица.

Молокай — товарищ довольно живучий. Его тело поделено на несколько зон, попадание в каждую из которых отнимает определенное количество жизни. Подсчитывается все: куда попали, чем попали, что попало и в каком направлении в этот момент дул ветер (шутка).

Оппозиция

В игре вышеуказанная категория граждан представлена существами человеческого происхождения, существами нечеловеческого происхождения и роботами. На подземных уровнях обычно живут разные гадости, вроде колоссальных мух и головастиков размером с таксу и зубами бультерьера.

В городах придется разбираться с несколькими разновидностями солдат, парой-другой роботов и еще кое-кем по мелочи (о боссах уровня — особый разговор). На уровнях Ада живут совершенно непонятные создания, которые можно отнести (правда, с некоторой натяжкой) к мутантам.

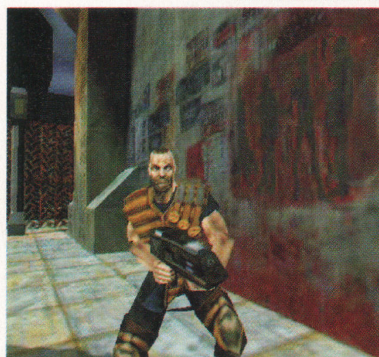
Первое требование, которое предъявляется к врагам в 3D-action, — это приличное поведение. Когда прибегаешь в комнату, где стоит толпа монстров, кидаешь туда гранату, а они все равно стоят, задумчиво глядя на стены, хочется плюнуть и пойти играть в Lines.

А теперь слушайте. Монстры в Requiem: Avenging Angel — самые умные монстры, которые до сих пор существовали в играх этого жанра. Забудьте о тех временах, когда можно было защищать одну комнату за другой. Теперь стоит только выстрелить или, как вариант, скастовать что-либо доброе по адресу кого-нибудь злого, как на крики умирающего врага прибежит толпа его друзей. Но они не рванутся слепо на ваши пули. Пока один или два будут стрелять в Молокая из одного конца коридора, остальные постараются его обойти со спины и подкинуть парочку гранат.

Если враги видят, что им совершенно очевидно не удастся с вами справиться, они не стесняются убегать. Но и убегая, они разделятся: один солдат будет отвлекать ваше внимание, а второй попытается уничтожить вас из засады.

Огромное значение в бою играет меткость. Теперь мало просто пальнуть приблизительно в том направлении, где стоит враг. Теперь, к примеру, тяжелому пехо-





Монстры в игре умные. Настолько умные, аж жуть берет. Ну просто монстры!..



В игре отчетливо присутствуют сцены насилия. Но почитайте Библию! Совсем не детская книжка!



Чтобы войти в режим кодов, нажмите Enter и наберите csmilton.

Коды:

- Пропуск в медицинскую лабораторию – csstigmata.
- Полные защита и здоровье – csshroud.
- Полное здоровье – cshealth.
- Все предметы – csrosary.
- Патроны – csammo.
- Все оружие – csguns.
- God mode – csyhwh.
- Неограниченная мана – csessence.
- Остановить время – cshalt.
- Убить всех монстров – csvanish.
- Полет – csghost.
- Включить поддержку AMD 3Dnow! – cs3dnow!on.
- Выключить поддержку AMD 3Dnow! – cs3dnow!off.

ЗАКЛИНАНИЯ

Наступательные

Brimstone. Стрельба огненным шаром. Довольно удобная штука. Против роботов малоэффективен.
Pentecost. Синяя шаровая молния. Усиливается, если подождать несколько секунд. Медленно летит, но отличается завидной мощью.
Bloodboil. Заставляет кровь врага закипать, после чего жертву разносит на куски. На сильных монстров может подействовать только со второго-третьего раза.
Lighting. Молния. Усиливается, если подождать немного. Довольно удобное заклинание, но требует большого количества маны.
To Salt. Брошенная горсть соли превращает врага в соляной столб. Сложно попасть, но работает безотказно.
Exorcist. Магический аналог автомата. Дешево и сердито, если надо экономить патроны, то Exorcist — лучший вариант.
Apocalypse. Локальный ядерный взрыв. Совершенно неэффективен против роботов. Остальных кладет «на раз».
Plague of Logusts. Рой насекомых с удовольствием сожрет вашу жертву.

Оборонительные

Heal. Самолечение. 1 пункт здоровья за 10 маны.
Deflect. Отвлекает врагов.
Holy Light. Ослепляет врагов и работает, как фонарик, в темных местах.
Banishment. Отправляет врага к создателю.

Специальные возможности

Fly. Очень длинный прыжок.
Warp Time. Замедляет время, очень полезно во время битвы с боссом.
Enhanced Speed. Ускоритель движений.

Специальные воздействия

Insist. На короткое время делает врагов вашими союзниками. После применения рекомендуется всех застрелить. Просто для порядка.
Resurrect. Оживляет мертвых людей: как вражеских солдат, так и NPC. Солдаты становятся вашими помощниками, как пушечное мясо они вполне пригодны.
Possess. Лучшее заклинание в игре. Позволяет душе Молокая на некоторое время покидать физическое тело и вселяться в любого солдата. Другие солдаты принимают его за своего.
Heal Other. Позволяет лечить союзников.

тинцу рекомендуется стрелять именно в голову, иначе возни с ним не оберешься. Также хорошо на врагов действует попадание в незащищенный пах (естественно, на тех, у кого он есть) — у солдат бронежилеты заканчиваются на животе. Кстати, у Молокая тоже.

И умирают теперь враги поразному в зависимости от причин и обстоятельств. Если упорно стрелять солдату в левую ногу, то ему ее рано или поздно оторвет, и тогда солдат рухнет на пол и будет корчиться в судорогах. Особо гуманные могут добить поверженного противника.



С помощью некоторых заклинаний можно привлечь на свою сторону тех оппонентов, которые состоят из плоти и крови. На роботов, киборгов и мутантов спеллы такого рода не действуют. Заколдованный в течение нескольких секунд будет честно сражаться на вашей стороне, но потом все равно рекомендуется его пристрелить, ибо очнувшись, солдат обязательно попытается отомстить вам за недавнее унижение.

Но все вышесказанное касается только рядовых врагов. А ведь есть еще и боссы... от обычных врагов они отличаются редкой живучестью и крайне мощным оружием. Как правило, хватает одного выстрела/удара, чтобы Молокай отправился к праотцам. (Или домой? Это еще как посмотреть.)

Все боссы валятся ракетницей (той, которая базука. — *Прим. отв. ред.*). Проблема заключается в том, что попадать надо не рядом с боссом, а непосредственно в тушку. Иначе можно расстрелять ракет 50, а так ничего и не добиться. Во время боя с «начальством» имеет смысл включить заклинания скорости или щит, в зависимости от той тактики, которую вы изберете. Можно лихой ланью скакать по комнате, уворачиваясь от ракет, молний и прочих гранат, а можно, насупившись, сидеть в углу и хмуро посыпать окрестности гранатами, надеясь только на магический щит.

Небольшое, по сравнению с другими играми, количество разновидностей монстров компенсируется их количеством и качеством. Враги стильные, двигаются с необыкновенной грацией и изяществом. Обычно солдаты тусуются группами по 2-8 человек, что значительно затрудняет общение с ними. Более мощные монстры предпочитают одиночество, но на то они и более мощные.

The Pleasure of Destruction

Хорошее оружие — треть успеха игры. Разработчики стараются делать как можно больше его разновидностей, к сожалению, зачастую не задумываясь о качестве. Cyclone Studios решила поступить наоборот.

Стандартного оружия в игре относительно немного — 7 наименований. Но, как ни странно, этого вполне хватает для счастья. И знаете почему?



Все очень просто — за каждым новым стволом приходится ТАК охотиться, что, когда наконец его добываешь, чувства облегчения и радости хватает очень надолго.



Итак, по порядку.

Handgun — пистолет. Ничего особенного, но в тот момент, когда наконец его находишь, уже настолько тяжело сражаться одними заклинаниями, что радуешься очень долго. Для разборок с солдатами и «таксами» его вполне хватает.

Assault Rifle — очень симпатичный автомат. Пользоваться им придется до самого конца игры, так как патронов к нему на уровнях немерено, а врагов из него валить удобно. Единственное исключение — боссы уровней, на них Assault Rifle не производит никакого впечатления. Кучность стрельбы довольно высокая, поэтому без колебаний стреляйте на большие расстояния.

Shotgun — трехствольный дробовик. Довольно мощная штука, отличающаяся большой зоной поражения. На больших расстояниях картечь разлетается во все стороны, поэтому имеет смысл беречь Shotgun для боев «лицом к лицу». Крайне медленно перезаряжается, о чем необходимо все время помнить.

Grenade Launcher. Мечта садиста, гранатомет ручной. Технология такая: видим комнату, кидаем гранату внутрь, ждем три секунды, из комнаты вылетают куски тела. Гранаты имеют привычку отскакивать от твер-

дых поверхностей, поэтому не рекомендуется стрелять в стену прямо перед собой.

До появления ракетницы Grenade Launcher — средство для уничтожения боссов. Хотя, на мой взгляд, в этом деле Grenade Launcher значительно удобнее ракетницы, но это уж как кому нравится.

Missile Launcher — обыкновенная ракетница. Довольно мощная и отличается высокой скорострельностью. Радиус разлета осколков очень велик, так что стрелять себе в карман не стоит.

Sniper Rifle — снайперское ружье. Единственное откровенно неудачное и неудобное оружие в игре. Конечно, можно и ему найти применение, но делать это нет никакого смысла. Застрелят, пока с прицелом возиться будете.



Railgun. Нечто делающее «бум». После «бума» остается зеленая вспышка и куски того, кто был на линии выстрела. Очень мощная и симпатичная прибамбасина, но... совершенно необязательная. И без нее неплохо.

Ограничься создатели Requiem: Avenging Angel этим джентльменским набором, и игра получилась бы вполне одиозной. Но, сами посудите, какой ангел с автоматом и без Божьей силы?

Молокай имеет в своем распоряжении большое количество заклинаний — что-то около 20. Причем это не просто 20 разновидностей стрелялок. Нет, это вполне концептуальный набор, делающий игру на порядок интереснее.

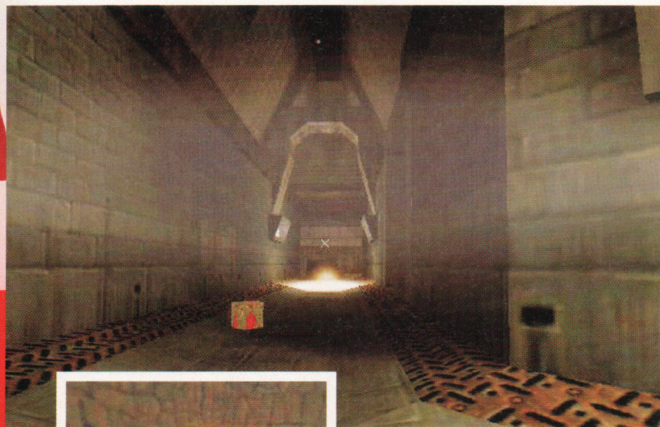
Описания заклинаний даны отдельно, а пока лишь скажу, что используя нужное заклинание в нужном месте, можно значительно сократить расстояние, которое придется преодолеть Молокаю.

Помимо разнообразных средств нападения, в игре с энтузиазмом присутствуют и средства защиты, но они достаточно привычны, поэтому подробно их описывать не будем. Увидели бронежилет — надели бронежилет. И никаких гвоздей!

Selfcontrol

Про то, что играть надо мышкой, я даже говорить не буду — тракторист не проживет в Requiem: Avenging Angel и трех минут. А вот что касается кнопок... Не надо менять раскладку, которая стоит по умолчанию! Первое время она кажется несколько неудобной, но потом понимаешь, что это единственно возможный вариант в принципе. Любые попытки что-либо изменить приводят к серьезным травмам запутавшихся пальцев.









We are the champions, my friends!

Именно так, наверное, сейчас говорят друг другу программисты, создавшие движок Requiem: Avenging Angel. Движок под невыразительным названием EAT на данный момент не имеет аналогов. Сразу после выхода игры 3DO продала лицензию на EAT 13(!) компаниям. Ходят упорные слухи, что некоторые группы разработчиков, ранее лицензировавшие движок Unreal, собираются отказаться от него и перейти на EAT.

Что же такого особенного в этом движке?

Во-первых, он совершенен. В Requiem: Avenging Angel есть цветное динамическое освещение, самые реалистичные тени, которые когда-либо существовали в компьютерных играх, и множество потрясающих спецэффектов (дым, туман, пламя, прозрачные и полупрозрачные поверхности, зеркала и т. д.). Технология анимации персонажей позволяет создавать эффект сочетания твердых и мягких поверхностей на телах героев. Да что там тела, когда NPC разговаривают, у них выражение лица меняется! А злобная ухмылка на лицах солдат после попадания из ракетницы сменяется гримасой боли и ужаса.

А во-вторых, он очень быстрый. Покажите мне игру, которая, не уступая по красоте Unreal, а по части анимации персонажей превосходя его, на P 133 с 32 Мбайт и второй Voodoo не дает меньше 28—35 кадров в секунду. Что? Да, я тоже такой не знаю. EAT работает просто с фантастической скоростью, что в сочетании с разработанной Cyclone Studios технологией анимации персонажей дает потрясающий эффект.

Частично такая скорость работы достигается с помощью... не знаю чего, Cyclone Studios не признаются. Возможно, частично с помощью технологии RAM LOCK. Грубо говоря, игра управляет оперативной памятью не средствами Windows, а вполне самостоятельно. Кстати, наглядная демонстрация «кривизны» творения дядюшки Билла.

В принципе все это великолепие рассчитано на владельцев Voodoo 2, но и про остальных Cyclone Studios не забыла. С первой Voodoo игра работает превосходно, а вообще без ускорителя... тоже работает! Конечно, компьютер в этом случае требуется помощней, но, господа, требования более чем скромные.

Мультиплейер (ударение на последнем слоге)

А вот про многопользовательскую игру и сказать-то особо нечего. Да, она есть, ну и что? Российских серверов, где народ играл бы в Requiem, пока нет, а с импортными такая связь, что играть вообще невозможно. Да и вообще Deathmatch в Requiem какой-то... мутный. Так, ни рыба ни мясо.

Но разработчики никогда и не уверяли, что это будет прямо-таки шедевр многопользовательской игры. Requiem: Avenging Angel им и не стал.

Designed not for Windows, designed for you!

Выношу совершенно объективный приговор: Cyclone Studios создала на данный момент лучшую игру жанра 3D-action. А знаете, почему Requiem: Avenging Angel лучшая игра? А потому, что разработчики Cyclone Studios, в отличие от многих других, сделали все, что обещали. Ни больше ни меньше. Результат — шедевр.



...И ДЕСАНТНИК НА ЗАКУСКУ

Юрий Травников, Иван Шаров и Вуда Краш

ALIENS VERSUS PREDATOR

Паспорт

Aliens versus Predator

Жанр: 3D-action
Разработчик: Rebellion Developments Ltd.
Издатель: Fox Interactive

Системные требования:
ОС: Win95/98
процессор: P200 MMX МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x
Video: DirectX compatible, DirectX compatible 3D-accelerator card, 128 Мбайт free hard drive space

Не помню точно, когда это началось, но это ощущение мне не забыть никогда. Aliens versus Predator! Надпись маячила на самом верху «горячего» новостного сайта и издевательски переливалась всеми цветами радуги. Я перечитал. Потом еще раз перечитал. Потом перегрузил страничку и перечитал в третий раз... Ошибки не было! Действительно мои глаза видели то, что видели. На дворе был даже не апрель... Я отвалился в кресле и начал грезить...

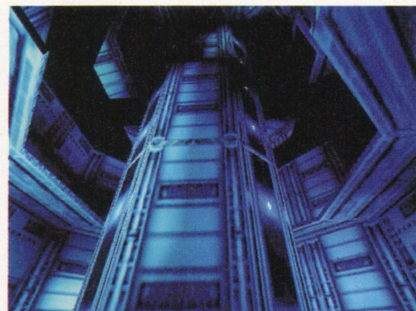
Кто из нас не мечтал, просматривая кинофильм со злобными супостатами, запустить на экран парочку Рэмбо или хотя бы добрых терминаторов? Чтобы выяснить, кто же из них круче, и, конечно, не без того, чтобы помочь главному обиженному герою. Замешать адскую смесь абсолютно разных сюжетов и посмотреть, что же из этого всего получится.

Чужие. Чудовища, придуманные литераторами Дэном О'Бенненом и Роналдом Шуссетом, паразиты-убийцы, порожденные в мир гением великого Ридли Скота, абсолютные бойцы, раскрученные в коммерческий поток Джеймсом Кэмероном, и, несмотря на постоянные поражения в четырех киноверсиях, победившие человечество на экранах кинотеатров и домашних видаков-телевизоров. Три жизненные формы, одинаково смертельные для всего живого... Прекрасные в своей функциональной приспособленности к выживанию в любых условиях.

И такая же история с Хищником. Безжалостный инопланетный охотник. Спортсмен, собирающий трофеи из людей и на свой манер делающий это честно. Не согласны? А вы знаете, что идея сценария была вовсе не о том, что мы теперь пересматриваем по вечерам. Идея была о СТРАХЕ, в котором погибают охотники от рук охотника более совершенного, чем его потенциальные жертвы. О том, что охота ради спортивного интереса аморальна, и переоценке «уравнивания» шансов с несчастным зверьем. Да, звери тоже имеют зубы, когти и рога, но когда на них с многозарядным «Ремингтоном» двенадцатого калибра... А то и с «Сайгой»...

Но коммерция имеет свои законы, и за всем антуражем проблема спряталась, но боевик великолепен, огромный Кевин Питер Холл в роли Хищника бесподобен и потрясающе киногеничен, а что Шварценеггер победил — так ведь достали суперзвезду, жертва снова воспряла в охотники, а в джунглях образовалась симпатичная







ядерная воронка. Боже, храни Америку…

Увиденное мной на экране название будущей игры вызвало в моей голове единственное слово: «Шизо-



френия». Но какая замечательная шизофрения! Самые потаенные, са-



Если вас вконец достали монстры, можете скооперироваться с друзьями и устроить Чужим и Хищникам тотальную месть. В режиме «skirmish» (есть такой).

мые заветные мечты Rebellion решили воплотить в виртуальной ре-



альности. И я зафанател! Выложенная для свободного скачивания демка меня не устроила, я даже играть в нее не пытался, боясь спугнуть то, чего так жаждала душа, я ждал и дождался!

К НАМ ПРИШЛА ПОСЫЛКА

И в ней, в самом низу коричневого конверта, подписанного такой родной и узнаваемой аббревиатурой EA и возбуждающей печатью Fox Interactive (кто не знает, тот отдыхает), лежал заветный сидючок с мечтой. Aliens vs Predator — Чужие против Хищника!

И что тут началось!

Выяснилось, что AvsP — вовсе даже не одна игра, а (держитесь!) целых три!

Да, да, именно три! Не считая мультиплейера (а о нем тоже стоит говорить отдельно), на диске прописаны три совершенно отдельные игровые действа. Вы можете выбрать, кем вы будете играть — Чужим, Хищником или космодесантником. И играть В РАЗНЫЕ сюжеты, выполнять РАЗНЫЕ задачи, перемещаться В РАЗНЫХ интерьерах и ПО-РАЗНОМУ! Так мы и поступили.

В игру мы играли втроем. Я — за Хищника, мой непосредственный начальник Иван Шаров — за десантника, моя личная секретарша Вуда, понятное дело, за Чужого. И хором обсуждали детали, впечатления и заморочки. Я впитывал, впитывал, с благородной целью донести до вас максимум полезной информации, а потом… взбунтовался. Как же это так? Играем, значит, втроем, а отдуваться, значит, мне одному? Фигушки, я плотоядный! Я принял жестокое решение и выдвинул его на всеобщее порицание.

И порицание не заставило себя ждать. Ребята надулись, повыгружали AvsP и начали делать вид, ну, что их это вовсе не касается, что дел у каждого и помимо… И что они и играть-то в нее не хотят, и вообще игра — полный отстой… Ну, побурчали они, понятное дело, даже занялись чем-то профессионально полезным, и тут я… отправился пообедать. Столовка у нас хорошая, да и отсутствием аппетита я не страдаю, но на этот раз я не выдержал законный обеденный час и нагрянул минут на сорок раньше. И что же я увидел в стенах родной 704-й комнаты?

Ну все правильно! С одной стороны из-за монитора высовывается рыжая Иванова макушка, и доносятся сквозь взрывы и характерные очереди невнятные редакторские замечания по поводу злобных и быстрых чужих, грызущих ловкого десантника страшным поедом. И совсем возле окна — самозабвенно раскачивающаяся перед экраном мисс Краш, в свисте и скрежете саундбластера (который Жив!). Сцена прям из детектива — преступная шайка в сборе и за работой. Мне стыдно, но в тот момент я страшно пожалел об отсутствии рядом с входной дверью общего рубильника. Это было бы так театрально…

Коршун внутри меня взвился соколом, и я обрушился на «работников» с конкретными предложениями. Деваться им было некуда, мои доводы были у обоих на мониторах, Вуда сломалась первой.

— Ну и напишу, мне нетрудно, я, в конце концов, лицо безответственное, сами потом разбирайтесь, если что-нибудь не так! Тонкостей этих ваших я не знаю, играть не умею, печатайте!.. (Фразу я сильно сократил.)

Хм, играть она не умеет… Вуда у нас в «Абонентском ящике 101» — третья квачница. После Кэпа (нашего интернетчика) и Главного. Да и то, если б не ее склонность к погоням и персональным дуэлям, в рейтинге она могла бы и подрасти. Авторитетно заявляю!

Если она и написать сможет, как играет…

Иван, заметив, что остался в одиночестве, тоже долго не упирался.

— Хорошо, напишу!

А вот эту фразу я сильно расширил…

ОБЩИЕ МУЛЬКИ И ПРИБАМБАСЫ

Итак, AvsP — три экшна от первого лица. Для каждого персонажа разработана своя физика движений, свое уникальное звуковое и цветовое сопровождение, свое оружие и свои возможности. И для каждого, все ЭТО сделано великолепно! Все мульки с прибамбасами создают совершенно неправдоподобно правдивую (антикаламбур прям) атмосферу игры. Сравнивать не с чем. Просто потому, что раньше ничего подобного не было. Ну, может, только первые уровни Half-Life, когда еще не привык… Когда эти твари неизвестно откуда прямо в фейс… Когда было действительно страшно…

В игре есть элемент РПГ'овости (не надо плеваться!) Он совсем небольшой — во время прохождения миссий вы получаете определенное количество очков, совершенно не лишних для успешного продвижения по дороге славы. Очки суммиру-





Трудностей с оружием и интерфейсом у вас не возникнет. Все это видено не раз. В телевизоре.



ются и выливаются в рост вашего киллерского уровня.

НОЖ В СПИНЕ МЕГА ХИТА

Да, не обошлось. В который раз в роли ножа, выступили «благие намерения». В самом чумовом экшне сезона — аркадная система сохранения. Ну та, которая вас сама записывает, когда вы проходите очередной уровень.

Минута молчания.

Легко сказать, «проходите уровень»! Уровни в AvsP ого-го!! С истинным размахом родителя Нидов со Спидами!!! А противники — вовсе не безобидные какодемоны!!!! И валят в игрушке на раз!..



Обратите внимание на мое изобилие восклицательных знаков. За каждым из них скрыта целая буря чувств по этому поводу. И Юрия Травникова, и Ивана Шарова, и Вуды Краш.

Да понимаю я, что так и должно быть! Что для того чтобы выжить, надо уметь и вертеться, и выжидать, и стрелять так, чтобы не стреляли в тебя. Чтобы было, что терять. Но, господа Издатели-Разработчики, когда проходишь начало уровня в двадцатый раз... Священные для каждого настоящего геймера имена сами прилипают к совершенно непечатным прилагательным.

НО ИГРАТЬ НАДО! Почему? Да потому что хочется. Хочется доказать самому себе (до других не докричишься), что МОЖЕШЬ, что ТЫ (я соответственно) круче, хитрее и жизнеспособнее, чем враждебное мне окружение, чтобы с гордостью сказать (можно про себя): Да, я сделал это!

Итак, приступим к обозрению.

ДЕСАНТНИК КОММАНДО, КАК УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬ ДЯДЬКИ В МАЙКЕ

Нет, не подумайте дурного, я очень не люблю людей. Я б ни за что в жизни не играл «мариной» в AvsP, меня б туда силком не затащили. Ну что это такое, ходить с автоматом наперевес и истреблять яйца добрых инопланетных душек?! Нет! Если бы я делал то, что хочу, то, конечно, рассекал бы стены и потолки на липких лапах и жрал бы, кромсал бы, драл бы на куски мерзких подсвеченных синих людишек, посмевших покуситься на мои яйца!!! Я бы кидался в них диском, я бы рубил их напополам, я бы выслеживал их мерзкие тепловые излучения из засады, подбегал бы и отрывал им головы своими руками-клешнями! Я бы! Я бы! Это ж некруто, быть пехотинцем — какой я пехотинец, я пацифист!

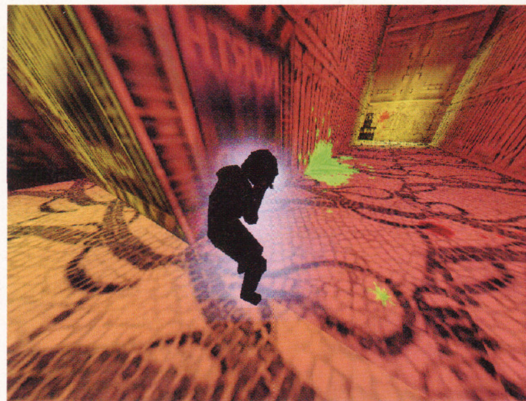
Но вышло все не так. Причина моих морпеховских походов по инфицированым чужими и хищниками базам проста до безобразия: в первой полученной нами бета-версии просто не было брифингов перед миссиями. А у морпехов у единственных во время самой миссии мужик в майке с экранов телевизоров рассказывает, что надо делать дальше. И потому, после того как я успешно заблудился в лице Чужого и был убит в лице Хищника, я решил-таки попробовать пройти игру самым попсовым дядькой с пушкой.

Оказалось, что это весьма интересно. Главное ощущение — страшно. Страшно идти по темному коридору в ожидании, что мерзкая форма жизни прыгнет с пола прямо мне в лицо и наступит преждевременный гамовер. Страшно, когда вдалеке мелькает какая-то мерзкая тень и тут же прилетает хищниковый диск, мгновенно рубящий меня пополам. Страшно, когда вдруг кончаются патроны или осветительные ракеты. Страшно ходить с искусственно подсвеченной картинкой, потому что при этом не работает радар.





Иногда ловишь себя на характерном для паникующих людей поведении. Вбегаю я, например, в комнату, где, как я точно знаю по большому опыту (сохраняться-то нельзя), тусуется толпа мелких ногастых тварей-личиноносцев, которые с удовольствием прилепятся мне к лицу, а осветительных ракет нет. Вернее, они есть, но я уже израсходовал лимит (их можно одновременно выпустить не больше четырех штук). Вот и начинаешься метаться по комнате, беспорядочно паля во все стороны и пытаясь кинуть осветиловку, пока, наконец, последнее не удается сделать, ты останавливаешься, чтобы оценить обстановку, и тут тебе в лицо прыгает оно... пакость эта гнусная. Шмяк, чпок-чпок-чпок...

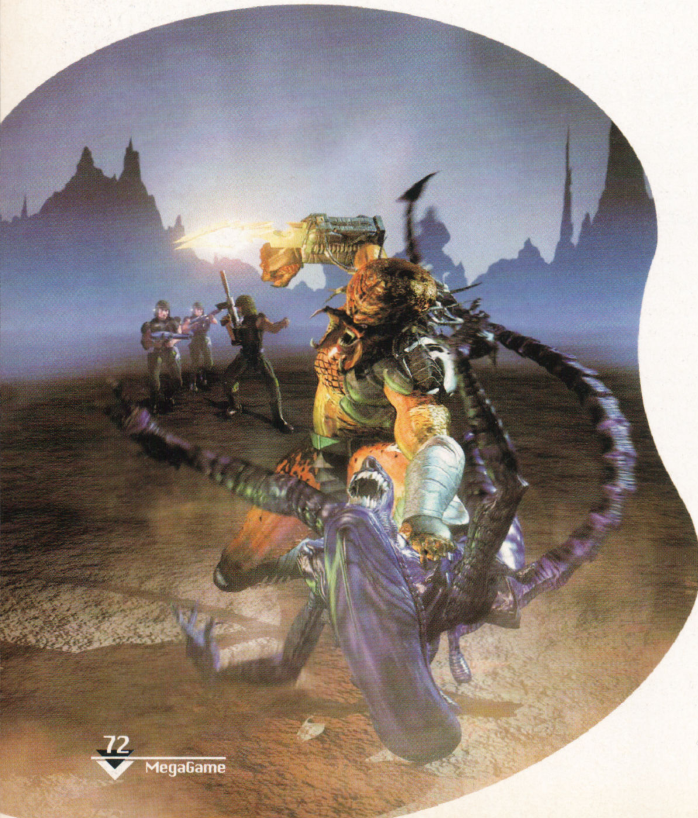


Этим людям не позавидуешь. Единственное их предназначение — быть съеденными Чужими.

Эти пакости вообще самое страшное в игре. Идешь себе спокойно по коридору, на 17-дюймовом мониторе все спокойно, светло, и вдруг ШМЯК! Ощущение такое же, как если бы она действительно в морду прыгнула. Может, это я в роль вошел слишком, но каждый раз вздрагиваю и роняю мышку на пол... К чужим я как-то уже привык, ну, бегают шустрые такие, ну, пристреливаются из автомата. Они добрые. Вот хищники — это гадость та еще. С ними бороться непросто...

Но основное все же — круто играть за морпеха ночью, с выключенным светом, желательно на пустой даче, чтобы за окном шел дождь и гремел гром. Приехавшие утром родственники обнаружат ваш труп. Диагноз — умер от разрыва сердца. Просто с пола ему в лицо в неподходящий момент прыгнула инопланетная форма жизни...

Вот, значит, база. На базе нет никого — все куда-то урыли. Они смелые такие, там, в бункере, по телевизору мне говорят, то, мол, сделай, се. На кой, спрашивается, восстанавливать систему вентиляции на заселенной Чужими базе? Чтоб бедняжки не задохнулись ненароком, яйца откладывая? Но нет, наглому мужику в майке, конечно, видней,



он босс, начальник. Он мне оттуда говорит: беги, мол, по коридору налево, там вроде как имеется крантик, его надо повернуть. При этом случайно так не упоминает, что перед крантиком лежит чужая штуковина вазоподобная, которая их личин плодит. Ну я ее тоже не замечаю, темно вроде, бегу по лестнице и… мышка на полу. Бяка чавкает у меня на лице.

Второй заход. Про пакость знаем. За угол не забегаем, а сразу закидываем осветительными шашками и принимаемся палить наугад — авось попадем. Тра-та-та-та-та-та-та… Шашки гаснут, и света в проходе нет вообще. Что такое? Это мы лампочки все поразбивали. Ну, Матрена… Кидаем еще шашек, собираемся бежать вперед и… мышка на полу, бяка чавкает на лице. Это она



Кошмарный сон космодесантника. Один на ... трех Хищников. Говорила же мама, не прыгать по чужим планетам.

пока темно было за спину мне забежала.

По третьей понеслась. На сей раз все делаем правильно, личин истребляем, Чужих тоже, крантик вертим, и этот гад из телевизора начинает свое «Not so fast Marine» типа «все равно вентиляция не работает», и тебе осталось только десяток таких же вентилей повернуть, и мы тебя сразу спасем, а пока спускайся вниз базы, там вроде лифты в крыло «Бэ». А ты был, мужик в майке, в этом самом крыле «Бэ»? Ась? Вот и я вижу, что не был. А там чужих, как перхоти, немерено, во всяких разных формах. И ты мне, гад, туда бежать предлагаешь…

А он мне — там, мол, огнемет есть, подберешь, авось легче станет… На кой мне твой огнемет сдался? От него один вред. У морпеха только два нормальных оружия — обычный автомат с подствольной базукой (ну, штука такая, и все тут) и наводящийся. Огнемет — полная ерундень. Ну, оболью я напалмом чужика, так он сам ко мне подбежит и меня же подожжет. Он умрет, конечно, но и я вскорости того…

А жизнь? Три удара хвостом — и ее нет. Бежишь, бежишь, вроде все круто, а тут Чужик на потолке незамеченный попался, шмякшмяк… И все, верчу головой и в последний момент вижу,



кто меня убивает. Вон он, враг, спрятался. А мне что, я мертвый уже, мне все равно. Press any key to restart level… И так на протяжении всех шести уровней и пяти дополнительных бонусов.

В общем, занятно играть за морпеха. Пожалуй, с этого надо начинать играться в AvsP. Так люди достают, что потом с большим удовольствием принимаешься их рубить хвостами и прочими болтающимися частями тела, чтобы больше таких идиотских заданий из бункеров не давали…

ЛЮДИ

Ну есть еще, конечно, всякие пушки. Вот «Садар», например. Смертеносец засадный. Наподобие базуки, значительно сильнее той, что под стволом автомата. Стреляет красиво… но перезаряжается долго. Пока стрелять будешь, скушают.
Или Гренад-лончер. Миномет по-нашему. Красиво так стреляет, граната улетает, если враг зазевался, то ему крышка… Хорошо в мультиплейере морпехи vs морпехи. Наконец, «Миниган». Эдакий ручной вариант «Гатлинга» (шестиствольный пулемет, chaingun из «Кваки» — выбирайте на вкус). Крутится и страшно стреляет. Единственная замена нормального автомата, когда вокруг слишком много народу. Одна проблема — быстро заканчивается магазин.

ХИЩНИК 3D-САФАРИ

Как выяснилось, человек я консервативный. Не настолько, конечно, чтобы играть в десантника и тащиться, как господин Шаров, но, когда я посмотрел, как Вуда ползает своим чудовищем по потолкам и стенам, я испытал тяжелое головокружение и сразу кинулся в Хищники. И не пожалел!

Вот ведь забавно — всю жизнь спасал человечество, а тут… Нет, человечество я люблю, включая лучшую его половину целиком и сильную выборочно. Но тут случай особый. Киношный монстр настолько поразил в свое время мое воображение, что «Хищник» до сих пор один из любимейших моих фильмов, и пересматриваю я его с завидной регулярностью. Особенно, когда хреновое настроение. Очень способствует, можете проверить…



Итак, я — монстр. Я по определению инопланетный охотник. С инопланетным оружием и несколько инопланетной анатомией (две руки, две ноги и морда, как у видения Ван Гога). Но здоровый. Далеко вижу при любом освещении и даже вовсе без оного, прыгаю, как чемпион мира на Луне, и умею маскироваться «в ничто». Я беспощаден в своем стремлении насобирать трофеев и развесить их впоследствии над камином (или что там у меня создает уют). Я охочусь на серьезных противников, белку в глаз не бью, хотя мог бы. В охоте все средства хороши, цель оправдает все!

Ну, киношку, вы помните, я так думаю. Вот в игре то же самое. То же оружие, те же движения, вот только деревьев маловато, чтобы всласть наскакаться. Не покажешь здесь чудеса акробатики. Да, но не в этом суть. Шутер у нас или где?

Задания у Хищника разнообразием не отличаются — ходишь и охотишься. Заохотил кого надо, добро пожаловать в следующую миссию.

Кто противники? Как кто?

Люди обычные, иногда мирные и беззащитные, а иногда на них находит, и погибают героями, отважно швыряющими в вас различные неприятные предметы. Чреватые вашим возгоранием.

Люди-десантники, вооруженные оружием из «Чужих». Очень опасны, особенно с «умными» пулеметиками. Эта такие, с автоприцелами. Их еще и не видишь, а тебя уже убили…

Киборги-десантники. Они вроде людей, но пошустрее.

И три вида Чужих. Маленькие носители зародышей, похожие на отрубленную руку супер-пупер пианиста-скрипача, очень мобильные и убивающие на раз (Слава Богу, мало их!).

Чужие-рабочие (солдаты). Эти разноразмерные и разносильные. Помедленнее предыдущих, и попасть в них значительно легче. Грызутся, лупят хвостами и рвут лапами.

И Королева (матка). Здоровенная зверюга, которая еще и плеваться умеет. Кислотой.

На Хищнике замечательный костюмчик. Умеет становиться практически невидимым и питает энергией все нужные девайсы и функции. Энергия со временем восстанавливается, так что





Зрение — штука относительная. AvsP это наглядно подтверждает. Настолько наглядно, что вот, ест он меня, а я его рассматриваю…

нужно просто уметь выжидать. А можно просто где-нибудь разыскать батарейку.

Об оружии тоже расскажу подробнее. Разработчики расстарались и, кроме киношной классики, добавили приятственностей.

Есть у нас ножи кастетного типа. Штука достаточно бестолковая. Режешь ими десантуру, режешь, а они приседают, вопят как резанные (а вот и каламбур) и исправно продолжают постреливать. Чужие режутся полегче, но успевают залить вас своей крайне едучей кровью. Она не сильно опасна, но неприятно, знаете ли...

Есть пистолет. Нововведение от EA. Стреляет такими забавными фиолетовыми сгустками. Сгустки далеко не летают, но гасят конкретно. И света дают по-доброму. Очень полезен при стрельбе вниз. В норы и люки. Все равно что гранатами кидаться. И учтите, в ЭТОЙ игре приближаться к вертикальным отверстиям крайне небезопасно! Чужим по фигу — горизонталь под ними или вертикаль. Пистолет заряжается от энергозапаса костюма. Есть энергия — стреляет. Кончилась — деритесь ножичками.

Винтовка. Ну, или нечто сильно на нее смахивающее. Стреляет нехилыми гарпунами. Бесшумно и эффективно. Причем предела дальности поражения я так и не обнаружил. Полезна практически всегда, но вот боезапас у нее ограничен. Энергонезависима.

Диск. Ну, точно, как в кино. (в «Хищнике 2») Летает, разрезает и вонзается в стены. Бросил, убил, подобрал. Красиво, но не функционально — если промахнулся, стоишь, как баран, и переключаешься на другое оружие. А враг не дремлет... Но, если бросаешь его в стену под небольшим углом, эта штука превращается в смертоносный рикошетирующий бумеранг. Режет на своем пути все живое и возвращается прямо в руку. Это оружие, которое стоит подробнейшего изучения. Обязательно выберите где-нибудь заведомо вычищенную территорию и потренируйтесь.

Плечевая пушка. Классика! Шарахаешь и побеждаешь. Стреляет на любые расстояния. Выбор настоящего Хищника! Жрет много энергии, но я ей это прощаю.

Ну и копье. Оно и есть. Играли в детстве в рыцарей?..

Есть еще один крайне важный девайс. Есть у нас гарпун с веревкой. Как у Спайдермена. Целимся куда надо, втыкаем и подтягиваемся. Поэтому почаще изучайте, что над вами. Иногда жизненно необходимые вам проходы так замаскированы, что плакать хочется.

Аптечка у Хищника замечательная. Всегда с собой, и искать ничего не надо. Тоже энергетическая. Если вас порюхали, меняете оружие на аптечку и активируете ее клавишей «огонь». Появляется девайс в виде двух жутковатых шприцов, с ревом втыкаете их куда надо, и — снова здорово!

В игре по мере успешного прохождения вам доступны шесть основных миссий и 5 бонусных. Чем отличаются бонусные, я так и не понял. Убивают там так же эффективно.

Звук весь фильмовый. То же брекекеканье, похожее на погремушку с камешками или на гремучую змею. Тот же звуковой изврат, радующий слух любителя классики. Вот только любимая моя пушка стреляет как-то хиловато. Грома со свистом бы сюда...

Поохотимся?

Чужие. Руки, хвост, а главное — зубы!!!

Написано Вудой Краш исключительно по вине Ю.Травникова, сатрапа и эксплуататора трудящихся масс.

Кому нужны эти никчемные людишки?.. (Керган из к/ф «Горец»)

А что, я напишу! Может во мне спит потенциал! Если хотите знать, я на девяносто девять процентов уверена, что Чужие — не мужики, а дамы. Ведь у них почти все, как у пчел. И яйца, и личинки, и взрослые особи, и Королева-мать (И жалы, как кинжалы... — *Прим. отв. ред.*)

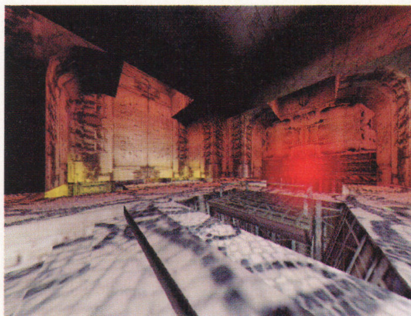
Чужой — душка! Нет, вы подумайте только! Жили-были на планете Чужики, плодились и размножались, потом это дело заглохло, и так бы и пылились спокойно невесть где невостребованные яйца, если бы не любопытные космонавты, вечно сующие нос куда не надо. Простейшая аналогия — вы помираете с голоду, и тут перед вами проползает батон докторской колбасы. Что ж на нее смотреть, что ли?



Так тут еще хуже! Люди пригласили десантников, эти вообще зверье хуже некуда! Стреляют направо и налево, крушат маленьких и больших без разбора. Сапоги кирзовые! Им в кайф по яйцам пострелять. По деткам из автоматов! Хорошо это?

Плохо! И вот я здесь, чтобы им это объяснить. Говорить моя героиня (которая Чужик) не умеет, что ж, есть у нас другие методы, более радикальные.



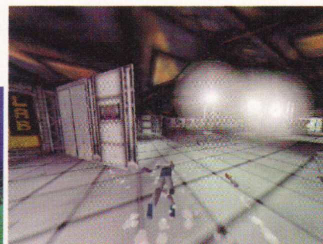


Чужик моя умеет лазить по любым поверхностям, как здоровенный скорпион. Для этой полезной возможности советую перенастроить управление так, чтобы кнопка, за лазание ответственная, располагалась под левым мизинцем. Нажать и не отпущать!

Впечатлений море! Это круче всяких «Десцентов»! Поначалу дезориентация полная, зато потом, когда осваиваешься!..

Это замечательно! Крадетесь по потолку, а снизу, под вами, ходят туда-сюда вооруженные злодеи. У них в руках датчики движения, но мы же знаем, что сканируют они только переднюю полусферу! Вот, дожидаемся, когда они более или менее спиной, подползаем поближе и в нужный момент прыгаем на голову или в ближайшее головы окружение. И тут у нас три возможности:

Руки. Руки — это оружие. Это еще Брюс Ли говорил. И правильно говорил, Чужик это очень показательно доказывает. Хрусть-хрусть, и враг повержен.



Хвост. Ну помните Королеву из «Чужих»? Была у нее такая шуточка — во все, что движется, хвостом тыкать. С летальным исходом для тыкнутого. Очень полезный орган — хвост! Причем можно им хлестать направо и налево, а можно «взвести» заранее и приближаться к противнику с высоко поднятым хвостом. Пусть порадуется, только недолго...

Перед тем как я перейду к третьему варианту действий, надо кое-что пояснить. Чужики в аптеку не ходят. Нет у них ни шприцов, ни коробочек с красными крестиками. Для восстановления подорванного в боях здоровья Чужим необходимо кушать. Что? Человеков, понятное дело! Так что завалили братца с пулеметиком и цапайте руками на здоровье, набивая его целительными ошметками желудок. Только делать это нужно быстро, потому как в течение нескольких секунд тела необратимо растворяются в окружающем воздухе. Досадно,

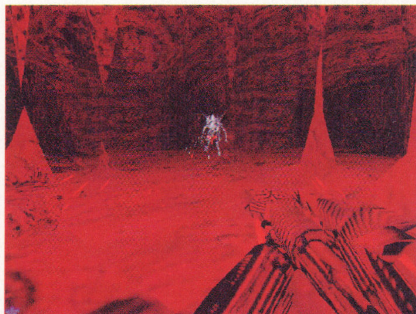
ХИЩНИК

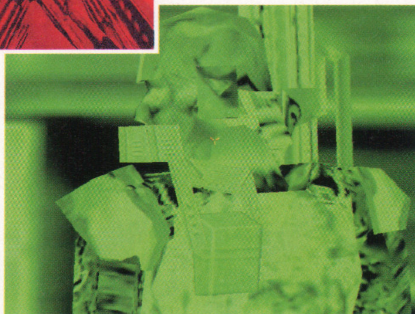
Зрение у хищника, спасибо разработчикам, не такое стремное, как в кино. Есть обычный человеческий режим и три разноцветных дополнительных. Дополнительные, обеспеченные также энергией костюма, полезны тем, что видно все и везде, выделяют противника яркими пятнами, у оружия появляется «нечестный» автоприцел, и вообще, глаз радуется. Энергию жрут и ухудшают звуковую ориентацию в пространстве. Зато есть три режима зума. Приближение потрясающее. Можно было бы сосчитать волосы в носу зевающего десантника, если бы они были прорисованы. Вместо этого можно влепить заряд прямо в место их отсутствия.

но придает перчику. Кто успел, тот и съел.

Вот мы и добрались до самого главного!

До зубов! У Чужика ведь не одна пара челюстей, а целых две. И вторая — м-м-м-м... мечта, а не зубы! Внутренняя челюсть у Чужого выдвигается, как капкан на пружинке. И разит без промаха! В игре зубы для того, чтобы выкусывать из противников мозг.





Это нужно не для того, чтобы увеличивать количество заработанных очков, хотя очки тоже нужны, с ними, в отличие от основной массы 3D-игрушек, растет уровень моей подопечной. Уровень злобности и стервозности. Я ж говорю, они женского пола... Но главное, помимо чисто эстетического удовольствия, когда видишь это МЕЖДУ внешних челюстей, с выеданием мозга из «аптечки», здоровье восстанавливается практически до максимума. Причем выедать можно и у свежеубитых «аптечек», только нужно в нужном месте присесть и подобраться к объекту укушения. А крови сколько!.. А удовольствия...

Только не надо есть киборгов! Эти товарищи Чужику — как отравленные пирожные для Гришки Распутина. Отличить их можно по тому, что от них в разные стороны разлетается. Если красное — человек. Если белое — киборг. У них, вместо крови — мерзкого вида (и, очевидно, содержания) суспензия. Warning! Соблюдайте здоровую диету!

С оружием мы разобрались. Теперь зрение. Во-первых, отчего я, собственно, и влюбилась в AvsP, угол зрения здесь необычный. Чужой угол зрения! Все вокруг выпукло-вогнутое, словами этого и не передать. А когда начинаешь бегать по стенам...

Лучший друг Чужих — темнота. Как только увидели лампочку, тут же смело бейте по ней хвостом. И, когда все окутается тьмой, включайте ночное видение. Да, есть у Чужиков такое. Плотоядные ночные твари мы, нам видеть положено!

Ночное зрение очень способствует перемещению в системе кондиционирования. Там, снова в отличие от другой трехмерной продукции, темно, как по-настоящему. Вот этими ходами Чужики в основном и пользуются. Не всем же по паркетам перемещаться. Там, между прочим, добрая десантура понаставила автопулеметов! И эти штуки для здоровья Чужих крайне неприятные. Так что либо по потолку, либо по воздуховодам. Я вообще не люблю кемприть — сидеть в засаде, но здесь поругому не получается — жизнь-то на всю игру одна! И, знаете, есть в этом определенная прелесть, что бы там господин шеф ни говорил в своих экзерсизах. В игре Чужим 5 уровней и 5 бонусов. Играть можно долго. Есть еще и прыжки, пару раз у меня даже получалось с прыжка совершить выкушение, но по большому счету слишком опасно. Прыгая, вы демаскируетесь. Здесь кемперство — рулез! (да простят меня корректоры).

С людьми достаточно просто. Высматриваешь, поджидаешь и бьешь. Если человек не солдат, трогать его не нужно. В крайнем случае, когда на «гражданских» находит, они могут в вас швырнуть банкой с напалмом. Уйти от этой вредной напасти стрейфом — раз плюнуть. Ну, а уж если все же подожгут, ни в коем случае не стойте на месте — сгорите. Бегите и бегите прямо на обидчиков. Они тогда сами воспламеняются, и поделом им! (Только меняйте в нужную сторону направление, чтобы не нарваться на пулеметы). Гражданские от вас никуда не денутся. Так и будут с воем скакать по уровню и при вашем приближении прятать лицо в ладошки. Мне их даже жалко иногда. Но, игра есть игра, и я их использую по прямому назначению. Нарвалась моя подопечная на очередь, где там у нас гражданские? Цып-цып-цып, пора поправлять здоровье! И откусываешь ему мыслящий аппарат. И нам польза, и человек не мучается.

Я могу даже итог подвести.

Игра колоссальная! Чужики — прелесть (кажется, я повторяюсь). Что еще нужно НАСТОЯЩЕМУ мегагеймеру?..

Все.

ЧУЖИЕ

Да, чуть не забыла, есть у меня еще в запасе навигационная система. Действует очень просто. Висишь в коридоре, нажимаешь специальный «батончик», и раздается резкий звук. Раздается с какой-нибудь стороны. Механизм, если честно, мною до конца не изученный, но активно используемый. Очень полезно, когда заблудишься в воздуховодах. И еще, заслышав мою «навигационную систему», на звук обычно прибегают любопытные парни с огнестрельным оружием... а вокруг Чужика темно, и хвост наготове...

МУЛЬТИПЛЕЙЕР. НЕ ВСЕ КОШКЕ МАРТ МЕСЯЦ

Мультиплейер в AvsP есть. И все. Это не тот мультиплейер, к которому мы привыкли. Сбалансированность нулевая. У Чужих, таких здоровых и опасных во всех первоисточниках, жизнеспособность катастрофически невысокая. Такие мульки, как ночное видение и склонность к засадам, здесь не спасают. Любой десантник валит их на раз. Тем более, что спейсмарины представлены в нескольких ипостасях.

И самая жуткая из тех, что мы протестировали — чувак со смартпулеметом. Это убийца! Пулемет, который сам наводится на цель даже через стены! Шансы кончились, милая Вуда, с изобретением этого жуткого оружия. Повернулся в нужную сторону, нажал на огонь, и ничто не спасется! И видят десантники не хуже Чужих и Хищников. Есть смысл играть только в десмэтч, и то только одинаковыми бойцами. Иные варианты тут не проходят.





Есть, правда, очень неплохо реализованная командная игра. Это когда собираешь команду из единомышленников и с воплями несешься по уровню, расчищая его от нечисти, которая на уровне водится. Таким образом можно действовать подобно взводу десантников, как в тех же неоднократно упомянутых камероновских «Чужих». Правда, кончили они в фильме вполне бесславно...

САМОЕ КРАТКОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В общем, Rebellion & Fox опять всех уели.

P.S. *А Вуда получила-таки электронную почту* — wcrush@gamecenter.ru.



И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Недобитая гидра сил Тьмы подняла свои мерзкие головы и вновь в аллодах творятся черные чудеса.

Паспорт

Аллоды: Повелители душ
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Nival
URL http://www.nival.com
Издатель: 1C
URL http://www.1C.com
Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 133/200 МГц
RAM: 32/64 Мбайт
CD-ROM: 4x
130Мбайт HDD

Василий Балуев

Штирлиц затянулся гаванской сигарой и, откинувшись на спинку кресла, погрузился в воспоминания. Снилось ему, как он в обличье умойрского воина отправился на выполнение особо важного задания высшего руководства. Ему было не привыкать, почему-то во всех своих реинкарнациях он обязательно занимался столь неблагодарным делом, как глубокая разведка в тылу врага. Только сейчас ему выпало более-менее спокойное местечко.





Центр отправил его в Германию, где он должен был внедриться в ряды местной службы безопасности и по мере возможности информировать свое руководство о коварных замыслах противника. Короче, работенка — не бей лежачего. Вот уже пять лет он сидел в недрах немецкой контрразведки и занимался тем, чем и должен заниматься глубоко законспирированный резидент — бил баклуши. Он периодически отправлял по радио новости из местных газет, все равно его доклады были никому не нужны, и развлекался с радистками. А что делать? Жена его с малолетним ребенком были далеко, на Родине. Потому он особенно любил те сны-воспоминания, где все гордиевы узлы разрубались острым мечом, где женщины были симпатичны и приветливы, а противники — тупы и злобны. Так уж случилось, что все его былые подвиги возвращались к нему во сне, ведь как иначе прожить истинному разведчику? Только опыт веков мог помочь ему обойти все ловушки, расставляемые хитроумными гестаповцами, решить дело миром с радистками, которые так и норовили подзалететь и вернуться на Родину. Большая часть оперативных средств уходила на подпольные мед. процедуры.

Звали его тогда Асгардом, и был он родом из маленькой деревушки на северо-востоке Умойра. К своим тридцати годам он уже успел отличиться во многих сражениях, побывал и телохранителем, и наемником, и даже охотником на привидений. Однажды, мучимый жаждой и скукой, он зашел в придорожный кабачок и встретил там девушку. Нет, не подумайте ничего такого. Хоть тогда нравы были просты как все гениальное, а сено на сеновалах душисто и мягко, Асгарду вскоре стало вовсе не до девичьих прелестей. Симпатичная брюнетка оказалась

посланницей Верховного мага Умойра и должна была найти бравого воина для выполнения весьма щекотливого поручения. А поскольку ему к тому времени уже претила мирная жизнь, да и бюджет дал солидную трещину, Штирлиц-Асгард согласился практически не медля. Так, поломался для виду, набивая себе цену. У посланницы не было выхода, поскольку все остальные вояки отказались отправляться к черту на кулички, да и как можно отказать такому мужчине?

Вот так Асгард оказался во дворце Верховного мага. И вечный старец поведал ему, что в соседнем государстве далеко не все в порядке, что там снова вздымает голову гидра некромантии, что наследник местного Верховного мага, вместо того, чтобы всеми силами поддерживать равновесие мира, занимается устройством личных дел, и вообще он бюрократ и тунеядец. Но, поскольку никакими доказательствами Верховный не располагал, ему нужен был свой человек в стане врага. Именно таким «засланным казачком» и предстояло стать Асгарду.

«Где наша не пропадала?», — подумал воин, и они ударили по рукам. Маг что-то пробормотал, поводил укутанными в широкие рукава ладонями, и в стене башни открылся проем. Что оставалось воину? Он зажмурился и шагнул вперед.



Тут прозвенел звонок, и Штирлиц всполошенно подскочил с кресла, нащупывая верный вальтер. Слава богу, это были не гестаповцы, просто радистка Кэт пришла просить денег на очередную незапланированную операцию. Но сон был прерван, и разведчику так и не удалось узнать судьбу древнего воина, которым когда-то был он сам.

Повторенье — мать ученья

Не воспринимайте всерьез вступление, это так, в порядке бреда.



Витязь на распутье. Эни-бени-рики-таки. А ну их к богу, эти считалки. Пойдем туда, куда указатель направляет.

«Аллоды 2: Повелители душ» — это продукт одного из пионеров современного российского игрового рынка, компании Nival. Говоря «пионеров», я имею в виду людей, которые одними из первых осмелились выпустить на нашем насквозь опиратствованном рынке коробочный продукт. Мало того, что они его выпустили, они умудрились его даже продать.

Итак, в первой части игры (если кто ее не видел) группа бесшабашных наемников, поддавшись на уговоры мага, отправились разбираться со странностями на одном из островов мироздания — аллодов. Эти островки — все, что осталось от некогда великого и прекрасного мира после неудавшегося эксперимента местных властителей — могущественных чародеев. Так что теперь последним пришлось запереться в собственных башнях и не показывать на улицу и носа. Вовсе не потому, что там их ждали разъяренные толпы, просто все их время и силы уходили на поддержание равновесия, дабы оставшиеся куски не разлетелись в прах. Герои удачно прошли множество стычек, выполнили массу дополнительных заданий, полученных от местных жителей, и, наконец, смогли завершить свой квест — уничтожить чудовищного демона, захватившего местного владыку.



Седьмой день творения в миниатюре. Кому-то не хватило ребра, кому-то силы, а кому-то мозгов.





А вот и сам Верховный маг Умойра. Благородные они, понимаешь. Не хотят ручки пачкать. Я потей, кровью обливайся, а лавры они все себе захапают. Сколько, сколько? Так бы сразу и сказал. Ну, так я побежал?

Так закончилась первая часть. Казалось бы, все хорошо, тишь да благодать. Но нет, недобитая гидра сил Тьмы подняла свои мерзкие головы и вновь в аллодах стали твориться черные чудеса: оживали покойники, лесное зверье набрасывалось на людей, появились совершенно неописуемые твари.

И тогда владыка Умойра отправил свою ученицу, чтобы нашла она великого воина, способного прекратить эти безобразия. Как вы уже поняли из лирического вступления, девушке повезло наткнуться на нашего героя и заинтересовать его этой авантюрой. А вот дальше пошла совсем другая песня.

Кто на свете всех милее

Любая РПГ, так уж повелось, начинается с создания персонажа (если найдете исключение, я за свой счет подпишу вас на MG). Не стали исключением и Аллоды. В полумраке комнаты, освещаемой лишь редкими лучами из витражей, перед вами стоят четыре героя. Дабы не искушать поборниц феминизма, а также удовлетворить пожелания слабой половины человечества, разработчики

ТРИДЦАТЬ ТРИ БОГАТЫРЯ

◆ Все игровые персонажи в Аллодах делятся на несколько видов. Это местные жители, иначе говоря, NPC, которые живут своей личной жизнью и лишь изредка обращают на вас внимание. Если уж очень приспичит.

Естественно, сами ваши герои. Помимо главного, то есть вас, есть еще несколько ребят, которые присоединятся по ходу игры. Их отличают красные плащи. Потерять такого бойца значит проиграть миссию, поэтому берегите их пуще ока.



Вот и сказочке конец. То есть это как раз начало. Враг будет разбит, маленькая победа уже за нами.

ТРИДЦАТЬ ТРИ БОГАТЫРЯ

◆ Где-то между местными жителями и вспомогательными героями стоят наемники. Это если по полезности мерить. Как я уже говорил, разработчики несколько изменили алгоритм найма, так что эти бойцы превратились в добровольцев. То есть чего хотят, то и делают. Единственное их отличие от вспомогательных героев и встреченных на дороге полезных персонажей (тех, что не только ставят вам задачи, но и помогают их выполнить), это полная управляемость в бою вкупе с невозможностью изменить оружие и доспехи. Снаряжение они сами меняют по ходу игры. Наемники присоединяются к вам только на одну миссию, так что каждый раз их приходится набирать по новой. Если же вас угораздило загубить оного на поле боя, то он пропадет и из таверны. Зато появятся новые.



Вся деревня поднялась супротив карателей. Хатынь, похоже. А мы пока в сторонке постоим. Вот выдохнутся, сердешные, тут мы им и покажем, где Кузькина мать зимует.

включили в состав героев двух женщин — мага и воина.

Честно говоря, не вижу смысла в таком выборе. Любой здравомыслящий человек остановится на воине или маге, причем мужского пола. Что толку от великолепных фигурок амазонки или волшебницы, если на вас прет озверевший с голодухи тролль? У них и жизни меньше, и выносливость не та. В общем, бесполезные в обществе персонажи. Но пусть будут.



Каждый персонаж обладает оригинальным набором качеств. Воин может махать мечом, рубить топором, колоть копьем, стрелять из лука и иногда прикрываться щитом. Зато у него абсолютно отсутствуют способности к магии. Но это с лихвой компенсируется жизненной силой и ловкостью. Маг, наоборот, хил и невзрачен, что компенсирует яркими одеяниями и недюжинной магической силой. Конечно, выбор не велик, мне куда больше нравятся игры, в которых можно создавать собственные классы, или где их такое множество, что глаза разбегаются. Моим идеалом, например, служит паладин. Вот она, гроза нечисти. И холодным оружием машет здорово, и колдануть может так, что мало не покажется. Универсальный солдат. Но, как говорится, будем есть то, что есть.



Совсем немного колдовства. Книжки надо читать, дурында. Ты же не Буратино, а магические учебники — не азбука с картинками.

Итак, характеристики любого героя измеряются по нескольким пунктам. Это Сила, от которой зависит жизненная энергия и количество наносимых повреждений. Ловкость, позволяющая быстрее двигаться, уклоняться от вражеских ударов, точнее атаковать и дальше видеть. От нее зависит длительность промежутков между ударами героя. Разум, без которого герой, как и любой из нас, не способен думать и принимать решения. Хотя нет, это я хватил. Есть индивиды, которые великолепно обходятся без этого атавизма, одними рефлексами. Чем выше Разум, тем быстрее герой приобретает новые Навыки. От него также зависит Обзор и сила заклинаний у магов. И наконец, Дух. Без него маг останется бесполезным уродом, а самый могучий воин превратится в легкую добычу любого колдуна. Чем выше Дух, тем больше маны у магов, сильнее заклинания и защита против оных.



Неплохо друиды устроились. Я бы тоже не отказался тут дачку отгрохать.

При старте у вас будут заведены базовые значения всех характеристик, менять которые не советую. Все равно там без ста грамм не разберешься.

Установив понравившиеся вам значения основных характеристик героя, вы можете изучить, кто же у вас получился. Жизнь — это понятно. Если ноль — лежишь без сознания, если единица — помрешь с одного удара. Чем больше Жизни, тем дольше продержишься. Мана — это для магов. Вряд ли даже огромное значение этого пункта поможет вам, если Жизни будет маловато. Атака — насколько точно ваш герой способен наносить удары. Может получиться так, что все взмахи меча будут идти мимо цели. Ставьте Силу и Ловкость на максимум — и победа гарантирована. Зависит ее значение и от Навыков, приобретаемых в ходе игры. Способность героя уворачиваться от ударов называется Защитой. Мощности ей добавляют также доспехи воинов и одеяния магов, а также различные волшебные предметы. Урон — степень повреждений, которые ваш герой способен наносить противнику. Диапазон его значений равен сумме Силы, Ловкости, специальных заклинаний и оружия. Броня — это вовсе не синоним Защиты. Некоторые монстры обладают природной броней, людям же для этого приходится таскать на себе всякие железяки. Нагрузка — это суммарный вес всех предметов, переносимых героем. Не надо навьючивать его, как ослика, иначе рискуете вовсе не сдвинуться с места. Это только в кино рыцари, облаченные в стальные доспехи, скачут, как горные козлы. В реальной жизни передвинуть



А столица неизменна. Только вот в школе сегодня выходной. А бесплатное образование в Умойре давно отменили.



Велика лавка, а покупать не на что. Семейный бюджет дал трещину.

их можно только с помощью трактора. И наконец, Обзор и Скорость. Значение первого определяет видимое вами пространство вокруг героя, от второго зависит передвижение по местности.

Это были основные показатели, одинаково равные для воинов и магов. Различаются у них лишь навыки. У воина это владение различными средствами ближнего и дальнего боя: мечами, топорами, копьями, дубинами и луками (или арбалетами). У магов это знания различных школ магии: Воды, Земли, Воздуха, Огня и Астрала. Последняя из школ — самая малоизученная и используется в основном с бытовыми целями: лечение, благословение, телепортация, защита и т. п. Вряд ли можно тут что-либо посоветовать, каждому приходится выбирать в зависимости от собственных склонностей и пристрастий.

БЕСТИАРИЙ

◆ По сравнению с прошлой игрой монстров стало больше, монстры стали круче. В первой части разработчики ограничились пчелами, белками, сороконожками, черепахами, летучими мышами, бесплотными духами, весьма плотными солдатами и магами, а также различными людоедами, гоблинами, орками, троллями и драконами. Их крутизна измерялась цветовой окраской — чем темнее, тем сильнее. А над всем этим стоял Демон, который, кстати, оказался дутым пузырем. Когда я забил его буквально голыми ногами, настроение было испорчено на целую неделю.

Город поселкового типа

Теперь перейдем непосредственно к игре. Тем, кто не видел первой части игры, будет довольно сложно разобраться в самом принципе игрового процесса Аллодов. Начнем если не с самого главного, то с наиболее захватывающего. С городов. Если в первой части был всего лишь один город — Плагат, столица аллода Умойр, то теперь героям предстоит побывать аж в трех городах поселкового типа: опять-таки в Плагате (куда же без него), в Карге, столице соседнего аллода Язес, и в городе друидов. Кстати, на последний у меня были особые надежды в области приобретения оружия и доспехов. Но не оправдались. Бедные они какие-то, эти друиды, хотя и загадочные.

В каждом городе есть два типа строений: Трактир и Лавка. Без них вам никак не обойтись. Несмотря на столь интригующее название и не менее вызывающую слюноотделение картинку, в Трактире вам не удастся ни подкормиться, ни выпить. Не для того он. Это здание больше напоминает бизнес-центр. Здесь вы можете получить новые задания у случайных посетителей, просто поговорив с ними, набрать наемников в те миссии, где своими силами справиться не реально. Странное дело, в первой части игры наемники, как и положено этим жадным до золота людишкам, шли за вами только за отдельную плату. Зато никогда не отказывались заработать. Во второй части разработчики решили пойти другим путем, и теперь искатели приключений переходят в ваше распоряжение совершенно бесплатно, но зато могут проявить норов и вообще никуда не пойти. Меня, привыкшего к дорогостоящей покладистости кнехтов из первой игры, совершенно обескуражило заявление: «Да не пойду я никуда, тут мне меч обещали принести получше, так что я его дожидаться буду». Вот тебе и наемник. Следовало бы переименовать их в добровольцев.





Эй, друг, дай закурить! Ага, гашишем балуемся? Нет? Ты еще скажи, что это не кальян, а газовая колонка, и ты сюда вообще помыться зашел.



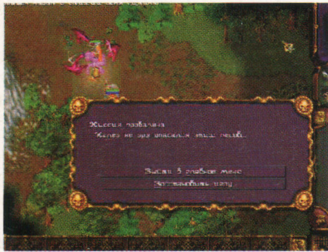
Это не стриптиз, это демонстрация женского нижнего белья. Вот так выпустим на большую дорогу, все монстры и сбегутся поглазеть. Тут мы их разом и накроем.

Зато Лавка... Вот где истинный предел мечтаний любого фаната РПГ. Что еще надо настоящему мужчине, кроме как побряцать оружием, да покопаться среди оного, выбирая себе клинок по руке или доспех по плечу? Лишь бы денег хватило. Лавка может дать сто очков вперед любому супермаркету. Тут есть и оружие всех видов, любые доспехи, одеяния и боевые посохи магов, заклинания и магические жидкости, волшебные предметы.

Вернулись вы из изнурительного похода, сбросили на Стол добытое честным мародерством, заработали копеечку, да тут же и просадили на модернизацию. Ближе к концу игры герой больше напоминает небольшой танк, если судить по прочности доспехов и убойной силе оружия.

В городе Плагате есть еще одно весьма полезное здание — Школа. Там вы можете в обмен на энное количество золотого эквивалента усилить необходимые навыки. Вот только, к сожалению, в Плагат вы попадаете в самом начале иг-





Далеко не все так гладко. Иглез не зря не хотел идти в этот лес. Спи спокойно, верный друг. Все равно тебя скоро LOAD разбудит.



Первый бой — он куда труднее последнего. Там и броня, и оружие, а тут палка железная вместо меча и консервная банка вместо доспехов.

ры, когда денег у вас кот наплакал, к тому же в школе в этот день как раз выходной. А в других городах образовательная система развития не получила.

У вас может возникнуть совершенно естественный вопрос: «А где взять средства на все это великолепие?» Ха, ответ прост, как все гениальное. Заработать. Но это уже совсем другая история.

БЕСТИАРИЙ

◆ В новой игре к привычным чудовищам добавились гарпии, зомби, скелеты, волки, гигантские пауки и ящеры, чем-то смахивающие на приснопамятных велоцерепторов из Парка Юрского периода. Думаю, что описание этимологии и боевых возможностей каждого вида отняло бы слишком много времени и места, поэтому опустим. В бою разберетесь.

Куда пойти, куда податься

Как и в реальной жизни, основной эквивалент в Аллодах — золото. Это вам не мифический тибериум или дерево с камнем. Кому оно надо? Начинаете вы всего с одной тысячей, но уже к концу второй миссии счет идет на сотни тысяч. Хотя и тратятся они с такой же скоростью. Полное перевооружение персонажа обойдется вам не меньше, чем в пятьдесят тысяч, и это только на начальных этапах. Дальше — больше.

Основная ваша задача — разобраться, что же все-таки происходит в аллоде Язес, а попутно и решить проблему. Но до этого вам ползти и ползти. А Верховный маг Умойра, озадачивший вас столь недостижимой целью, из соображений конспирации напрочь отказался снабдить какими-либо средствами к существованию или сопроводительными документами. Вот и приходится вертеться, благо вокруг полно нерешенных проблем и окружающие так и норовят скинуть их на ваши плечи. За определенную плату, естественно. Плюс ко всему подобранные на поле боя деньги, оружие, доспехи и артефакты. Тоже неплохая добавка к бюджету.

Потолкавшись в городе, набрав оружия, доспехов, а главное — заданий, вы отправляетесь в путь. Выход из поселения лежит, как у всех нормальных людей, через ворота. Только из городка друидов, за неимением стены, выйти можно просто по тропинке. Кстати, что касается национального вопроса. Друиды, поселившиеся в лесном уединении, до зубной боли ненавидят жителей равнин, то есть всех остальных людей. Причем взаимно. Но на игре это практически не сказывается.

Выйдя из города вам предстоит решить: какое из множества направлений избрать? Для тех, кто жалуется на игровой склероз, места заданий обозначены белыми флажками, при наведении на которые курсора в левом верхнем углу возникает четкое описание: происходит там то-то и то-то, надо сделать людям хорошо. Выбираете что попроще или посерьезней, в зависимости от собственной крутизны, и направляете свои стопы кликом мыши. Сам процесс передвижения от вас не зависит, а непосредственно игра начинается в точке прибытия.

Нормальные герои всегда идут в обход

Ну, что сказать? По моему мнению, Baldur's Gate являются прямым последователем первых Аллодов. Да, именно так, и не надо пускать слюну возмущения. Это доказывается простой временной логикой: Baldur's Gate вышли практически на полгода позже наших родных Аллодов. Не мне судить, что из них лучше, а что хуже, но, если приглядеться, то даже невооруженным взглядом будет видна однотипность. Тот же вид сверху-сбоку, тот же размер героев (с ноготок), изменение внешнего вида в зависимости от доспехов и вооружения. Вот только система управления и использования предметов в Аллодах куда проще и понятнее. Это я в защиту российского производителя.

К сожалению, я не отношусь к любителям игр подобного жанра. Я его даже определить-то не могу. Вот классическое РПГ, с видом от первого лица, — это рулез. А здесь какая-то стратегия в режиме реального времени с элементами ролевой игры. Но на безрыбье и сам... Дальше догадаетесь.

В общем, прибыв на точку отсчета, вы приступаете к выполнению боевой задачи. Как правило, это сводится к групповому передвижению по четко обозначенным тропинкам и уточнению маршрута у периодически встречающихся путников и дорожных указателей. Иногда вы слышите звуки сражения или крики о помощи. Тут главное — правильно определить направление, а там уж разберетесь, кого бить, а кого спасать. Бывает, что из зарослей на вас бросаются



Вместе весело шагать по дороге. Заодно на троих сообразим, а друид на стреме постоит. Им, деревянным, не положено.

представители местной фауны. Не обращайте на них пристального внимания, отмахнулись мечом и дальше пошли. Толку все равно никакого, у волков карманов нет, ловить тут нечего.

Выполнив миссию, вы становитесь свидетелем появления радостной картинки «Победа», после чего можете нажать на кнопочку и перейти к следующей миссии. А можете остаться и подобрать валяющиеся на поле боя трофеи. Кстати, советую после каждой миссии возвращаться в город, дабы освободить рюкзаки от излишней тяжести. Иначе вскоре ваши герои будут еле таскать ноги.

После выполнения двух-трех миссий ваша карта будет мельтешить из-за флажков. Тут главное — не ошибиться. Выбирайте задание по силам, иначе рискуете застрять надолго, если не навсегда. Вот еще одно отличие второй части — далеко не все миссии изначально платные. Если вам заказчик пообещал материальное вознаграждение, может, чего и обломится. В остальных случаях приходится жить на подножном корму.

Свет мой, зеркальце, скажи... Ага, сила поднялась на два пункта, защита от огня — на семь. Жить можно. Зеркальце, вольно. Кругом, в карман шагом арш.



Что вы тут на мешках расселись? Не на вокзале, поди. Собирайте манатки, и чтобы через три секунды духу вашего тут не было.



Все-таки полезное это дело — дорожные указатели. А то компас еще не придумали, карты здесь нет, а по лесу блуждать не хочется. Указатель, указатель, повернись ко мне передом, к лесу задом.

А в первой части сложность миссий выяснялась по одному простому принципу: чем больше денег она приносит, тем сложнее ее пройти.

Есть в игре еще одна особенность, свойственная большинству RTS — глобальная тупость юнитов. Хоть героями их обзови, хоть наемниками, хоть «Мамонтами», сообразительнее они от этого не становятся. Так и норовят кто в лес, кто по дрова. Ну ладно, от тупых солдафонов из Warcraft или C&C иного и ожидать не приходится, но аллодовские герои просто поражают нежеланием идти нормальной дорогой. Их постоянно заносит в какие-то тупики, из которых они потом с трудом выбираются. Периодически они вдруг начинают меряться галантностью манер, пропуская друг друга вперед. В общем, делают совершенно не то, что ожидает от них игрок. И если первые полчаса это забавляет, то потом заставляет наполнять окружающую среду совершенно непристойными выражениями.

Пролетая над гнездом

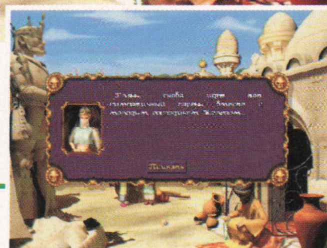
Как уже упоминалось выше, игра идет с видом сверху-сбоку, иногда сверху-спереди или сзади. Ко всему прочему вы парите где-то на уровне птичьего полета, поэтому ваши герои, союзники и противники представляются эдакими фигурками размером с ноготок. Когда я впервые еще не увидел, а только услышал об Аллодах, то сразу загорелся идеей «пощупать» это чудо. Еще бы, изменяемый в зависимости от снаряжения внешний вид плюс взгляд со стороны. Тут никакое Diablo с его тремя режимами в сравнение не идет. Каково же было мое разочарование, когда я смог наконец-то поглядеть на этих «тараканов». Какая мне разница, во что они одеты, если их никак без микроскопа не разглядеть. Это все равно, как разработчика C&C начали бы на все лады расхваливать скины своих юнитов.

Но бог с ним. В остальном же графика Аллодов на относительной высоте. Все в этом мире относительно. Легкий ветерок шевелит деревья, рябь волнами набегает на поверхность реки, птички поют. Лепота. Но, когда ваши герои дружной колонной, пыхтя, забираются на холм, чтобы потом словно на санках с него скатиться, начинаешь недоумевать. Зачем, спрашивается, отдавать столько сил, времени и ресурсов на все это великолепие, если во всем остальном недоработки не то что лезут, а просто кидаются в глаза? Особенно радуют скелеты монстров, остающиеся на месте боя, а также мешки со всяким добром. Это же до какой степени фатализма надо дойти, чтобы в бой все свое добро в узелок увязывать?









Каарг. «Никто не должен догадаться, что я разведчик из Умойра. И чего они так вслед-то смотрят?». — И он пошел дальше, поблескивая звездой на пилотке и волоча рацию по асфальту.

Но самое классное в Аллодах — это разговоры. Столько радости доставляют простые русские голоса (явно озвученные профессиональными актерами), с шутками и прибаутками ведущие беседы. А стиль, а тексты? Это же песня. Некоторым нашим пиратским локализаторам стоит поучиться.

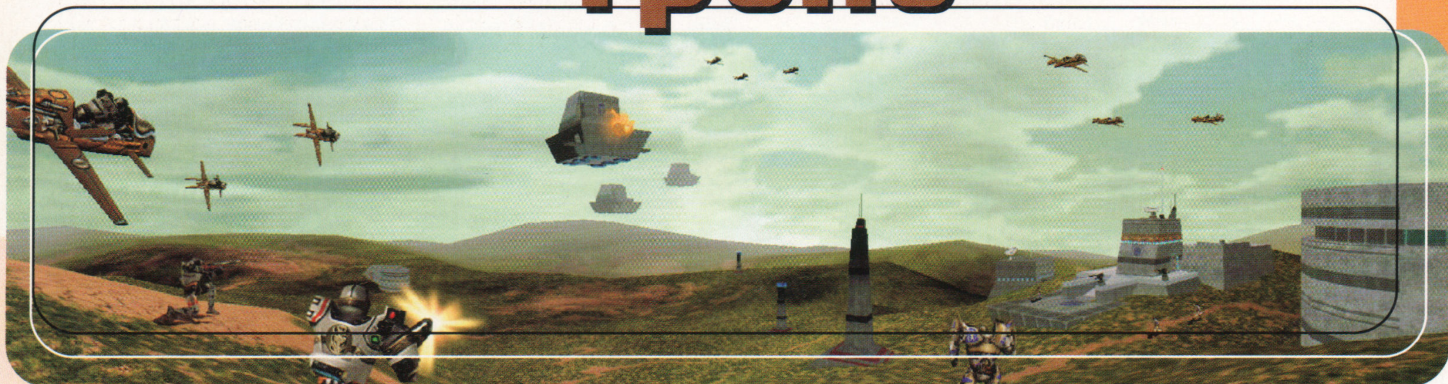


К сожалению, насчет многопользовательской игры сказать ничего не могу. Пока. Ждите продолжения. Но, судя по многочисленным нареканиям в адрес мультиплейера первой части, разработчики просто обязаны были сменить там все «от» и «до». Очень меня в этом отношении порадовал конвертик со вставленной внутрь непрозрачной и, судя по фактуре, довольно дорогой картонкой. А в картонке находился клочок бумаги с кодовым номером для входа на сервер ***www.nival.com***. Но я вам его не скажу. Сам играть буду.

Если подвести итоги, то разработчики из Nival ничтоже сумняшеся взяли старый движок, создали новую сюжетную линию, дописали монстров, снаряжение, немного пересмотрели характеристики героев и выдали на-гора очередной хит. Именно так они и создаются. Зачем, спрашивается, придумывать велосипед? Когда еще второй Baldur's Gate появится? А Аллоды вторые уже тут как тут. И мы опять впереди Европы всей. И не только Европы.

Злобные «Племена» на on-line тропе

Кирилл Алехин ака Маза



Идея создать 3D-action из разряда multiplier-only накрепко засела в умах многих разработчиков. А то как же так можно? Online-strategy есть, online-RPG есть, и даже экономические симуляторы различных бирж и торгов давно и прочно обосновались в on-line. А вот online-шутера нет. Хотя пора бы.

Собственно, на освоение этой многообещающей ниши ринулась масса компаний. Впереди планеты всей, с темно-красным (от крови, разумеется) флагом в руках попрыгал тов. Кармак со своим обреченным на культовость Quake 3: Arena. Чудь позади — Valve с Team Fortress 2 и Epic Games с тоже весьма неплохим, если судить по слабому запаху Internet-превьюшек, Unreal Tournament. Но все они опоздали. Первый экшн, рассчитанный исключительно на игру по сети, с недавних пор перебрался из толстенной подшивки «скоро» в куда более скромную, но приятную папочку «уже». Приветствуйте первопроходца, Главного Убивца Свободного Времени на ближайшие три месяца — скромненький мегахит Starsiege: Tribes.

Знакомство

В общем-то, читать описание этой игры от Dynamix людям, лишенным хорошего коннекта и\или доступа к локальной сети, строго не рекомендуется. Есть шанс (правда, небольшой), что эти бедняги захлебнутся собственной слюной. Я бы точно захлебнулся...

Я познакомился с Tribes совершенно случайно, во время ночевки в московском компьютерном клубе Astalavista. Кудвака надоела, играться в Half-Life никто из присутствующих не захотел, а тупо гонять на разноцветных машинках в нелюбимый Need For Speed не захотел уже, в свою очередь, я. Одним словом — скучно. Ужасающе скучно. Но ночь была в самом разгаре, и, разумеется, мыша сама стала искать во-что-бы-еще-поиграть.

Искать долго не пришлось. Обшаривая папку с таким родным названием Games, я с неудовольствием перебирал ярлычки разных игрушек, пока наконец не наткнулся на нечто смутно знакомое. Ага, на нее самую — сегодняшнюю подследственную.



Самоплан (вид снизу).

Последующая хроника общения с Tribes коротка и не изобилует подробностями. Запускаю. Под радостно-понимающее посапывание соседа настраиваю управление с тучей непонятных команд. Из огромного количества выбираю сервер с пингом поменьше, жду загрузки уровня и... при виде серых, плачущих дождем облаков, затянутых туманом холмов и скачущих по ним каких-то странных разноцветных морпехов прихожу в щенячий восторг. Потому как здорово! Через десять минут начинаю понимать законы мира. Через полчаса проваливаюсь в игру окончательно. К утру с сожалением встаю из-за компа — пора идти. Ну что, впечатлило? Не знаю как вас, а меня — очень! Надо ли говорить, что к вечеру, проспавшись, я опять притопал в тот же самый клуб...

Вместо заставки



Ходют тут всякие...
А потом флаги пропадают...

Собственно Tribes, как и следует из названия, является частью большой и славной вселенной Starsiege. Чем именно славна эта вселенная, уточнять не буду (так как не знаю), но факт остается фактом — родственных игр у нее полно. Взять хотя бы недавний робосим Starsiege, с которым, кстати, Tribes все постоянно путают.

От породившей игру вселенной перешло практически все: начиная от вооружения и кончая слабеньким сюжетом, которому не уделили даже подобающей заставки. Хо-

тя, конечно, в мультиплейере сюжет необходим примерно так же, как и кузнец. Это тот, который не нужен. Главное, что можно (и нужно) вынести из простенькой предыстории — это названия четырех противоборствующих кланов: старейшие и очень почитающие традиции Children of the Phoenix, детище пионеров и первопроходцев Starwolf, техногенный Diamond Sword и маньячно-вероломный Blood Eagle. Каждый клан имеет свои мотивы для этой Войны-В-Ну-Ооочень-Далеком-Будущем, свои задачи, свое лого, но по сути кланы ничем не отличаются. Выбирайте любую сторону — все они равноценны, и победа зависит только от вас!

Краткое введение в трайбсологию

Итак, что такое Tribes. Если быть кратким, это командная игра, больше всего напоминающая старый добрый Team Fortress, но по количеству нововведений давно обогнавшая даже еще не вышедший Team Fortress 2.

Первое явное отличие — это карты. Можете забыть про сбалансированные, но однообразные 2fort4-5-и-т-п, потому как битвы происходят не в катакомбах, а на огромных, многокилометровых открытых пространствах. Эти самые пространства являются особой, вполне заслуженной, гордостью разработчиков, поэтому они где можно и не можно хвалятся True Terrain™ 3D Landscapes. Кстати, не зря хвалятся — лично я такого пока что не видел ни в одном шутере.



Красота! Хоть картины пиши...

Да-да, как уже говорилось, вам придется и скакать по зеленым холмам, и под палящим солнцем прятаться за дюнами радиоактивной пустыни, и пробираться звездной ночью по скалам к вражеским укреплениям. Так как живое небо над головой так и хочется потрогать, а отридэзфиксенную почву под ногами — засеять пшеницей и трупами врагов, никаких претензий к качеству True Terrain™ нет и быть не может. А уж если вспомнить теплый дождь, чьи крупные капли (именно капли, а не кляксы на экране!) иногда даже помогают пробраться незамеченным... Или снег, который, скооперировавшись с невыносимо ярким солнцем, с почти что ощутимой болезненной резью слепит глаза... И туман, покрывающий дно


Да посрамится Унрыл — по части открытых пространств мы даже его переплюнули!

оврагов... О-о-о! Все эти битвы на природе просто божественны!

Как правило, единственными замкнутыми пространствами являются возведенные в противоположных концах карты базы и несколько приравненных к ним бункеров или башен. Да и те «замкнутые пространства» малы и очень необычны — ну какой поклеп можно возвести, если, например, ваша база висит в нескольких сотнях метров над землей, и, блуждая по ярко освещенным коридорам, вы регулярно выбегаете на открытые площадки, обрывающиеся в пропасть?

Следующим пунктом идут боевые задачи. Каждая карта адаптирована под вполне определенные миссии. Самые простые, «двухбазовые», приспособлены под обыденный capture the flag. Кстати, несмотря на обилие других, куда более интересных заданий, CTF традиционно пользуется огромным спросом. Дальше — больше. Вашей задачей может стать захват одной или нескольких стратегически важных позиций, оборона цитаделей или даже тотальное уничтожение тщательно укрепленного вражеского командного центра. Как правило, миссий в каждом бою ставится несколько, поэтому лавры победителей могут достаться обеим командам одновременно. Но в любом случае скучать не приходится.



Но, безусловно, больше всего в Tribes радует техническое оснащение игрока. Мелких, но приятных «фишек» десятки, причем большинство из них в играх-конкурентах только планируется, и в их применении Dynamix оказалась если и не изобретателем, то точно первопроходцем.

Сначала разработчики разнообразили возможности кустомизации игроков, которые в большинстве дэфматчей похожи, как однояйцевые близнецы. Речь не о возможности выбрать пол и натянуть на «шкурку» (хотя все это тоже присутствует). Просто Dynamix не стала ограничивать возможности игрока банальным разделением на классы, как в Team Fortress, — это, конечно, удобно, но уж больно связывает возможности каждого отдельно взятого бойца. И, кстати, надоедает. В Tribes все гораздо проще и логичнее — каждый фраг может снарядиться так, как ему угодно, и по мере необходимости превращаться то в снайпера, то в инженера-ремонтника, то в шустрого скаута. Достаточно подойти к расположенному на базе компьютеризированному «полевому магазинчику» и выбрать себе броню, вооружение и прочие полезности — и герой готов! Если не нравится имеющийся «набор» — всегда можно вернуться обратно и затариться по новой, взяв, например, срочно понадобившийся ремонтный модуль или снайперскую винтовочку... Если честно, то оценка этого механизма превращения фрага в героя может быть только одна — гениально!



Вот и он, наш герой. Вижу... Несколько костляв... Зато стреляет хорошо!

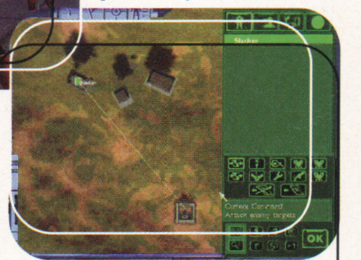
Что же касается «сопутствующих механизмов», то полевой магазинчик — это только вершина айсберга. Правда, чуть ли не самая важная вершинка. Но помимо Inventory Stations даже на самой захудалой базе можно найти пару установок, выполняющих ремонтно-восстановительные функции, радары, камеры наблюдения, пушки и проч. Между прочим, вся эта электроника работает не на честном слове — в недрах цитадели запрятан некий кубообразный источник энергии, в случае разрушения которого всей базе становится очень-преочень плохо. Опять же логично. И интересно. И здорово.

Чуть ли не самое яркое и, увы, трудноиспользуемое приспособление — гибриды самолетов и открытого джипа, которые поставляются в практически неограниченных количествах. Почему трудноиспользуемое? Потому что применение этих крылатых машин, вмещающих в зависимости от модели до пяти энтузиастов, требует слаженности всей команды. А именно со слаженностью, как правило, «увы».


База изнутри.

Впрочем даже организация сил, осуществляемая ранее исключительно жестами (Билли, если эти сволочи сунутся — давай два зеленых прыжка!) и текстовыми сообщениями, сделала в Tribes шаг вперед. Нет, не шаг — прыжок. С установленным во всех костюмах JetPack'ом. И все благодаря скромному и не очень-то на первый взгляд нужному приспособлению с ну о-о-очень стратегическим названием «тактический дисплей».

Человек, ставший за этот девайс, лишает себя всех прелестей битвы, фактически превращая 3D-action в стратегию в реальном времени. Он ничего не видит, не слышит, не чувствует и теряет любую возможность



Ну чем не стратегия?

заработать фраги, превращаясь к тому же в легкую добычу для любого enemy, подкравшегося со спины. И все ради одного. Ради организации.

Став за тактический дисплей, игрок может руководить командой, координируя действия, организовывая лавинообразные нападения на врага или посылая резерв заткнуть прорванную в обороне брешь. Настоящая стратегия. Разница только в одном: если обычно в RTS ваши приказы выполняют безвольные юниты, то здесь каждый ваш щелчок мыши превратится в руководство для живых людей, которые, впрочем, вашего приказа могут не расслышать, не понять и, как следствие, не выполнить. К чему я так расписываю прелести командования? Увы, не-

смотря на острую необходимость, мало какой игрок решается приковать себя к виртуальному зелененькому экранчику. А без слаженности и должного руководства команда неизбежно проигрывает, ну разве что на той стороне окажутся еще более тупые ребята.

Общий план игры дан. Теперь можно переходить к конкретностям.

1. Управление.

После первого взгляда на экран настройки управления некоторые особо нервные люди просто впадают в ступор и начинают кричать, что ненавидят симуляторы F-16. Да, Tribes в достаточной мере наворочен. И вместе с тем это обычный шутер, так что управление у него соответствующее: вперед-назад, стрейф влево\стрейф вправо и т. п. Так что подойдет даже кваковская раскладка клавиатуры.

Единственными непривычными и вместе с тем необходимыми функциями являются zoom (он же снайперский прицел) и **JetPack** (специальный прыжковый девайс, закрепленный у вас где-то за плечами). Выделить под них пару кнопочек — святое дело. Причем желательно, чтобы при этом вам не пришлось очень уж раскорячивать пальцы, иначе надолго ни терпения, ни бедных пальцев не хватит.

2. Снаряжение.

2.1. Armor.

Броня — это не просто то, что надевается на голое тело. В Tribes броня значит все. У вас даже нет стандартного показателя жизни — только индикатор степени повреждения брони.

Каждый из трех типов брони снабжен неким постоянно подзаряжающимся источником энергии (вечный двигатель?) и **JetPack**'ом для реактивных прыжков. Причем первое в основном расходуется на второе, хотя на все той же энергии работают всевозможные ремонтно-восстановительные приборы и некоторые виды оружия.

Разнится броня не только внешним видом и показателями защищенности, это было бы слишком просто и несбалансированно. От типа armora зависит максимально возможное количество оружия, зарядов и «рюкзачков», которое можно одновременно унести на своих двоих, скорость передвижения, высота прыжка с **JetPack**'ом и т. д. и т. п., то есть зависит практически все.

Выбирать какой-то любимый тип брони бессмысленно — помните, что вы в любой момент можете сменить его на что-нибудь более подобающее обстановке. Хотя, как правило, в одной жизни можно успеть «затариться» только один раз — стреляют-с...

Light Armor



В этом скафандре вы появляетесь на свет, так что носить его придется часто и подолгу.

Легкий и быстрый **Light Armor** больше всего подходит для скоростных прорывов и выноса того-чего-можно-вынести, например флага. Огромный радиус прыжка с **JetPack** позволяет прорываться на территорию противника там, где тебя не ждут. Охранять же базу в нем невыносимо: фраг в легком скафандре гибнет после второго-третьего меткого попадания из плазменной или лазерной винтовки, так что защиту с (простите за тавтологию) такой слабой защитой выносят на раз.

С другой стороны, только **Light Armor** позволяет взять ту самую снайперскую **Laser Rifle** и, засев где-нибудь повыше, превратиться в безжалостного Стрелка. Так что, если профессия снайпера вам по душе, ничего, кроме **Light Armor**, и не понадобится.

Технические характеристики
Вес: 9 кг
Скорость: 11 м\с при перемещении вперед, 10 м\с — назад и в стороны
Количество слотов для оружия: 3
Максимальное количество энергии: 60
Максимальные повреждения: 66 (ваша базовая жизнеспособность)

Максимальное количество патронов\типов оружия

Bullet:	100
Plasma:	30
Disc:	15
Grenades:	10
Mortar:	10
Mines:	3
Hand Grenades:	5
Beacons:	3

JetPack:
Расход энергии: 8 единиц в секунду
Максимальная скорость подъема: 8 м/с
Максимальная скорость перемещения: 22м\с

Особенности: способен использовать **Laser Rifle**, не способен использовать **Heavy Mortar**.

Medium Armor



Средняя броня — она на то и средняя. Подходит и для защиты и для обороны, но не имеет скорости радиуса прыжка **Light Armor** и непробиваемости **Heavy**.

Эффективнее всего применяется при лавинообразных атаках на цитадели противника или патрулирования около своих. В общем, универсал.

Технические характеристики
Вес: 13 кг
Скорость: 8 м\с при перемещении вперед, 7 м\с — назад и в стороны
Количество слотов для оружия: 4
Максимальное количество энергии: 80
Максимальные повреждения: 100

Максимальное количество патронов\типов оружия

Bullet:	150
Plasma:	140
Disc:	15
Grenades:	10
Mortar:	10
Mines:	3
Hand Grenades:	6
Beacons:	3

JetPack:
Расход энергии: 1 единица в секунду
Максимальная скорость подъема: 8 м/с
Максимальная скорость перемещения: 17 м\с

Особенности: не способен использовать **Laser Rifle** и **Heavy Mortar**.

Heavy Armor



Ближайший родственник — танк. Такой же бронелобый, медленный и неповоротливый.

Почти не поднимается над землей, так что иногда даже просто забраться на склон холма становится занятием долгим и мучительным. Зато и расстрелять умелого человечка в **Heavy Armor** можно только вдвоем-втроем, иначе огрызнется так, что у всех искры из глаз посыплются.

Конек — оборона, потому как совершенно непробиваем, затарен оружием под самое «не хочу» и практически невосприимчив даже к точечным ударам из **Laser Rifle**.

Атаковать может только при поддержке легковооруженной пехоты и только при высадке с воздуха — добраться своим ходом до вражеской базы он практически не способен. В целом очень похож на Heavy Guy из Team Fortress.

Технические характеристики
Вес: 18 кг
Скорость: 5 м\с при перемещении вперед, 4 м\с — назад и в стороны
Количество слотов для оружия: 5
Максимальное количество энергии: 80
Максимальные повреждения: 132

Максимальное количество патронов\типов оружия

Bullet:	200
Plasma:	50
Disc:	15
Grenades:	15
Mortar:	10
Mines:	3
Hand Grenades:	8
Beacons:	3

JetPack:
Расход энергии: 1,1 единицы в секунду
Максимальная скорость подъема: 8 м/с
Максимальная скорость перемещения: 12м/с

Особенности: не способен использовать **Laser Rifle**, способен — **Heavy Mortar**.

2.2. Оружие.

Оружия в Tribes не так много, как хотелось бы, и оно в меру сбалансировано, хотя каждое и имеет свои явные недостатки и достоинства. Некоторые виды четко ориентированы либо на прорыв или оборону или, того хуже, доступны только в одном скафандре. Так что про ultimate weapon не может быть и речи, за что Dynamix наше дружное «Спасибо!».

Blaster

Скорость заряда: 200 м\с
Наносимые повреждения: 12,5
Прицельный огонь: есть



Самое простенькое, начальное оружие. Главное достоинство — бесконечный боезапас, питается от того же аккумулятора, что и **JetPack**. Довольно слаб, но на ближних дистанциях (около 200 м) смертоносен, так как противник просто не успевает увернуться от заряда.

Очень классно применять Blaster на больших расстояниях, ведя огонь через... снайперский прицел. Патронов не жалко, вылетают они быстро, а для летального исхода вражине в легком «прикиде» нужно не больше пяти-шести попаданий. В общем, в сочетании с zoom'ом работает великолепно.

Chaingun

Скорость заряда: 450 м\с
Наносимые повреждения: 11
Прицельный огонь: нет



«Чейн» он и в Tribes «чейн». Конечно, не так эффективен, как в Q2, но на ближних расстояниях зато имеется у вас с самого начала. Так что все равно наипервейшее орудие победы.

Если враг недалече, то пять выстрелов в секунду и даже при учете довольно низкой скорострельности делают свое дело быстро и аккуратно. Еще лучше **Chaingun**' ом добивать уже немного порубленных ребят — от нескольких пулек весом в 11 «хитов» даже товарисч в Heavy Armor зачастую отбрасывает закованные в металл копыта.

Но страшнее всего — сразу группа с «вулканами». Когда в сторону твоей базы выпускается по 15—20 пуль в секунду, хочется забиться куда поглубже и сидеть там, пока эти сволочи не заберут все, что им надо. Кстати, даже если не забиться — все равно заберут.

Disclauncher

Скорость заряда:	65 м\с
Ускорение:	5 м\с
Наносимые повреждения...	
Радиус взрыва:	7,5 м
Прицельный огонь:	нет



А вот это чуть не стало тем самым ultimate weapon — уж больно похоже на родную с детства кваковскую базуку и к тому же точно так же доступен в вашем арсенале с самого начала!

Плюется диском, который летит с ускорением вплоть до того самого «контакта» с поверхностью. Взрыв! Ошметки... Противника... Все...Rulezzz! Если ошметки не посыпались, добиваем товарисча **Chaingun**'ом. И все дела. Красота — дело техники! (с) by TV-реклама.

Единственное «но» — супостат должен находиться НА земле, иначе его не заденет, а только отбросит. А в мире, полном **JetPack**'ов, все о-ох какие прыгучие... Так что если диском запульнули в вас, выход только один — прыгать и как можно выше.

Grenade Launcher

Дальность полета:	до 150 м
Наносимые повреждения:	40
Радиус взрыва:	15 м
Прицельный огонь:	нет



Вполне реалистичная штуковина. Плюется одинокой гранаткой, но какой! Если удачно зашпульнуть ее прямо в густозаселенные укрепления противника, фраги посыпятся на голову, как яблоки во время сбора урожая!

Применять лучше с тем же самым **JetPack**'ом, выплевывая гранаты в пике полета. Так полетит дальше...

Ну а если вас...Увидели гранату — БЕГИТЕ! Иначе накроет. С ушами.

Mortar

Дальность полета:	до 250 м
Наносимые повреждения:	100
Радиус взрыва:	20 м
Прицельный огонь:	нет



О да! Тяжелая артиллерия для тяжелого Armor'а! Что толку говорить? Просто посмотрите на тех. характеристики. Фактически **GrenadeLauncher**, но с улучшенными в пару раз характеристиками. В умелых руках просто неописуема...

Выдает месторасположение заряда живописным зеленым дымком. Если упало рядом с вами — все. В смысле — конец.

Одним залпом из мортиры очень даже можно снести половину укреплений и голов, так что очень рекомендуется для тотальной аннигиляции всех и каждого. Минус только один — **Mortar** доступна только в **Heavy Armor**. Остальным — увы!

Plasma Gun

Скорость заряда:	55 м\с
Наносимые повреждения:	45
Прицельный огонь:	есть



Идеальное оружие против фрагов, закованных в легкую броню. Валит их с двух-трех выстрелов, надо только подобраться поближе.

А вот против среднего и тяжелого armora применимо со скрипом — по первому наносит только 60%, а по второму даже 40% заявленных повреждений. Сами понимаете — бластер и то эффективнее. Кстати, именно на бластер **Plasma Gun** и похожа, разве что стреляет медленней.

Laser Rifle

Скорость заряда:	мгновенно
Наносимые повреждения:	?
Прицельный огонь:	есть



Снайперское «ружо» в чистом виде. Как и **Blaster** работает на скафандровых аккумуляторах, но бьет быстрее, метче и сильнее.

Применяется просто: забираемся на господствующую высоту, высматриваем жертву через максимально возможный zoom и... Парочка красных росчерков лазерного луча по небу, и жертве уже ничего не надо.

Луч поражает мгновенно, совсем как railgun. Повреждения наносит разные, но человечка в **Light Armor** стабильно валит с двух попаданий.

Главный минус — ружо доступно только во все том же Light Armor, так что когда на крики «Снайпер!» сбежится половина вражеской команды, противопоставить им будет нечего. А ведь сбегутся...

ELFgun

Скорость заряда:	мгновенно
Наносимые повреждения:	6 в секунду
Прицельный огонь:	нет



Помните в Carmaggedon была машинка, поражающая педестриан (это не мат — их так действительно звали) электрическими разрядами? Так вот эта «эльфья» пушечка — то же самое, только работает не просто так, а на «броневых» батарейках.

Однако использовать ELFgun как обычное оборонительно-наступательное оружие сложно и малоэффективно. Настоящее его призвание — командная работа. Дело в том, что **ELFgun** «вытягивает» из пораженного врага энергию. Соответственно он не способен применять **JetPack**, а потому превращается в легкую мишень для собратьев по оружию, но, повторяюсь, тут необходима слаженность всей команды, иначе вас порешат только на подходах к цитадели...

Mine

Мины... Ну что рассказывать про мины? Закладываем. Отбегаем. Радуемся. Вроде бы все.

Grenades

Гранаты — это именно то, о чем вы подумали. Бросок... BOOM!..

Лучше всего применять при обороне разнообразных башен, когда у подножия суетится сразу куча «не тех». «Хором» кидаем пару гранат и добиваем из пулеметов — победа наша!

2.3. Дополнительное снаряжение.

Собственно, существует масса методов повысить свою эффективность благодаря тем или иным примочкам, закупаемым на станции техобслуживания. Итак, что дают...



Targeting Laser работает на ваших бесконечных батарейках, активируется кнопой 9 и применяется именно для «подсветки» целей. Любой счастливый обладатель мортиры или гранатошпулятеля увидит вертикальную линию с двумя отметками — это, собственно, и есть «подсветка». Выстрел по одной из отметок приводит к точному попаданию по цели. Бомбить таким методом вражескую базу — сплошное удовольствие.



EnergyPack — чудесный способ повысить радиус своего прыжка с **JetPack**'ом. Комбинация Light Armor + EnergyPack превращает вас в человека-кенгуру, которому все по плечу, то есть любая высота — глубоко по...



Repairpack позволяет реанимировать разрушенную базу, отремонтировать поврежденные или разрушенные механизмы. А если рядышком окажется подбитый «свой» — заодно и его. Радиус действия очень мал, так что если вы собрались что-либо пофиксить, надо стать практически НА подопечный агрегат. Впрочем, лучше отдать Repairpack более опытному сотоварищу, все равно в кривых руках и при отсутствии нужных навыков и терпения он бесполезен.



Shieldpack увеличивает вашу жизнеспособность приблизительно в два раза опять же за счет электропитания верного Armora. Так что нужен он в основном для прорыва и дезинфекции вражеских укреплений. Давим Р — и вперед... А вообще, толпа в **Medium Armor** с **Shieldpack** — страшная сила. Лучше с такими не встречаться.



SensorJammer Pack делает вас и всех, кто находится в радиусе 20 м, невидимыми для вражеских радаров. Питается опять же запасами энергии из вашего бронекостюма, активируется кнопой Р. Отключается самостоятельно, как только батареи опустеют. Очень полезная штука для нападений «со спины», т. е. оттуда, где никто не додумается вас высматривать.



С **Ammopack'ом** средние и легкие пехотинцы превращаются в весьма зубастых пехотинцев, а человечек в **Heavy Armor** — в настоящую установку «Град». Особенно этот рюкзачок рекомендуется любителям **Chaingunов** — с таким количеством патронов сразу чувствуешь себя намного раскованней.

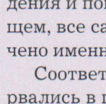
3. Казенное оборудование.

3.1. Базовое.

Теперь про тех. часть. Базовую, потому все нижеобозреваемые железки располагаются и активно эксплуатируется именно на базе. А вы что подумали :-) ?

Все оборудование легко разрушаемо, так что беречь его следует как зеницу ока. Прорвавшийся на базу недруг с гранатометом в руке способен испортить всю четко налаженную систему снабжения и ремонта чуть больше чем за минуту. А на починку уйдет намного больше...





Inventory and Ammo Stations — самое нужное, что у вас есть. В первом вы можете закупить броню, оружие и т. п. вплоть до многоместных крылатых транспортов, а во второй — отремонтировать повреждения и пополнить боезапас. В общем, все самое ценное сосредоточено именно в этих двух станциях.

Соответственно, если вы прорвались в цитадель врага, то **Inventory and Ammo Stations** должны быть аннигилированы в первую очередь. Важнее может быть только уничтожение источника энергии, запрятанного где-то

в недрах базы — подобный злодейский акт одним ударом обесточит всю базу, одним махом убрав все силовые поля и заткнув неугомонные пушки.

Здесь же, в Inventory Stations, «покупаются» и остальные модули для укрепления и обороны базы. В Tribes не надо быть инженером, чтобы воздвигнуть пару пушечек, — достаточно просто приобрести их и оттащить на желаемое место. А это может сделать любой.



Remote Pulse Sensor предназначен для обнаружения противника и ничего более того. Такой же сенсор, но стационарный и размером побольше, должен быть расположен на крыше базы. Если там пусто, то это значит только одно: враги подсуетились и давно уже снесли все, что плохо торчало. А это уже практически провал.



Remote Motion Sensor, в отличие от **Pulse Sensor**, реагирует только на движение. Замерший на месте враг — невидимый враг. Зато, в отличие от предыдущего сенсора, **Motion Sensor** нельзя заглушить с помощью **SensorJammerPack**.



А **Remote Jammer** соответственно — глушилка для вражьих радаров. Внедрен, как мне кажется, не потому, что очень нужен, а просто потому что. Чтоб было. Вот он и есть.



Remote Turret — обязательная часть обороны любой базы. Ставить их лучше на открытых пространствах, чтобы успевали отстреливать подбирающихся трайбсменов. Но если вы установите парочку в коридоре, ведущем в недра базы, никто вам и слова не скажет, потому как если уж эта турелька что-то прикрывает, то прикрывает до самой смерти, не отбегая поминутно на ремонт.



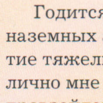
В задачи **Remote Camera** вменяется только одно — наблюдать. Она наряду с сенсорами является глазами и ушами командира, засевшего за тактическим дисплеем. Так что таких камер стоит поставить поболе — особенно на крышах и стенах, чтобы они могли оперативно высматривать приближающихся диверсантов.

3.2. Мобильное.

То, что Valve только грозится воплотить в своем Team Fortress 2, в Tribes уже есть. Речь про разнообразные «мобили», которые здесь в силу специфической холмистости окружающего пространства представлены летающими экземплярами.

Прикупить их можно только в специально отведенных местах. После заветных действий над специальной платформой материализуется летательный аппарат, в который можно набить в зависимости от модели до пяти человек включительно. Так что запрыгивайте — и вперед! Одному из участников этой сомнительной операции, обязательно облаченному в **Light Armor**, вверяется почетная работа водителя (до сих пор помню, как после неудачного взлета меня мои же сотоварищи хором хвалили, выкрикивая «Fu###ng driver!» в окружающую тишину), а остальным остается просто запрыгнуть в крылолет и терпеливо ждать высадки. Конечно, выпрыгнуть можно в любой момент, но зачем тогда вообще было забираться и занимать ценное место в транспорте?

На ходу можно постреливать в вялобегущего неприятеля, но это занятие сложно и малоэффективно. А вот вас вместе с вашей колымагой могут сбить только так. Зато транспортное средство...



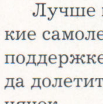
Scout Flyer — самый простой и самый любимый в народе крылоплан. Потому как одноместный. А к тому же невероятно маневренный, скоростной и вооруженный ракетами класса «воздух — куда попадет».

Годится для всего: поддержка наземных атак с воздуха, прикрытие тяжелых транспортов и т. д. Но лично мне он приглянулся как непревзойденное средство диверсии: вы бы знали, как это незаметно подлететь на двух **Scout Flyer** с тыла, тихонько припарковать их на крыше цитадели и под шумок вынести все радары и неповоротливые орудия! Но в любом случае самое приятное — это управлять самому, а не вверять себя в руки небритого полупьяного водилы...

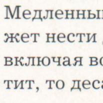


Пилот и два десантника — экипаж машины **Light Personnel Carrier (LPC)**. А что? Неплохая такая машинка. Но по сравнению с **Scout Flyer** ужасно неповоротливая.

Лучше всего использовать такие самолеты парами. Да еще при поддержке скаутов — хоть кто-то да долетит. А так типичный середнячок.



В **Heavy Personnel Carrier (HPC)**, как и в **Heavy Armor**, ключевым словом является «тяжелый». Медленный — до жути. Зато может нести до пяти трайбсменов, включая водителя! Если уж долетит, то десант полезет на офанаревшего от такой наглости врага, как тараканы на свет. Короче, сила.



Зато эта сила легко сбивается парой **Scout Flyer** или (и того смешнее) пары снайперов с земли. Так что без поддержки отпускать такой транспорт очень опасно. Всех положат.

4. Тактика.

После более или менее подробного рассмотрения тех. части не грех дать и несколько тактических советов. В жизни пригодится.

Первое и самое важное. Играйте командой. Как и что насоветовать, чтобы вы стали действовать слаженно, даже и не знаю. Дурак он на то и дурак, чтобы, едва схватив в лапы чейнган, побежать аркадничать. Казалось бы, в Tribes созданы все условия для настоящей командной игры — и тактический дисплей, и куча сенсоров-датчиков, и т. д., но все равно, как ни войдешь на сервак — все рубятся каждый сам за себя и выигрывают очень-преочень редко. Когда догадываются навалиться толпой. Фу. Даже противно. Толпой надо нападать ВСЕГДА и на ВСЕХ — даже на одиночек.

По-настоящему слаженную игру демонстрируют либо в игровых клубах, где все рядом и если что всегда можно взбодрить товарища крепким словечком, либо профессиональные кланы, которых на Западе развелось просто невиданное количество. Конечно, не так много, как квакеров, но тоже немало. Так что берите пример.

Второе. Есть ли жизнь на Марсе?! Нет, не то. Вот. Как (вы-)жить в мире Tribes? Опять же — деритесь командой. До победного конца. Хотя и самому тоже надо не плошать.



А. Перемещаться на транспортах лучше только в компании с ну о-о-очень проверенными людьми. Остальные скорее сведут в могилу и вас и себя. Оптом, так сказать. Поэтому подбираться к базам рекомендую на своих двоих, причем исключительно окольными путями — живее будете.

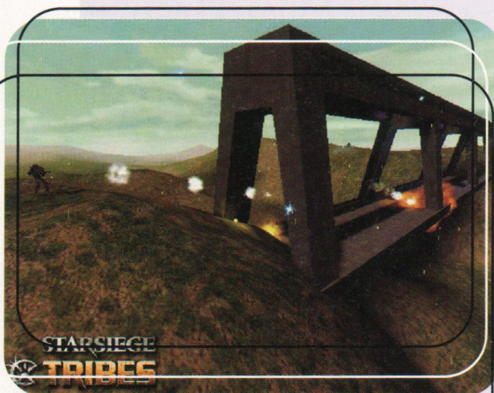
Б. Чтобы перемещаться с достойной скоростью, вам придется постоянно прыгать. Высоко прыгать. А значит — с помощью **JetPack**'ов. Просто подпрыгивать, поддавая тяги волшебным рюкзачком, вы научитесь и сами — это просто. А вот по-настоящему ВЫСОКО прыгать у вас получится не сразу, а потому черную зависть к скачущим, аки кузнечики, трайбсменам вы преодолеете не скоро. Только когда сами научитесь прыгать так же. Для этого попробуйте сначала попрыгать с разбега — ну как, уже лучше? Потом попробуйте с разбега да при том еще и с возвышения — эффект вас поразит. А уж если научитесь делать Mortar Jump и Disk jump (Помните кваковский рокетджамп? Вот-вот...), то будете сыпаться на головы подлющего врага, как дождичек в четверг, который вроде бы и ждали, а все равно — неожиданно.

В бою прыгать надо еще активнее, чем при штурме очередной высоты. Если у бяки в руках бластер или плазменная винтовка, вы просто собьете ему прицел. Ну а если уж дискомет, гранатоплюй или (упаси боже!) мортира, то как следует **JetPackJump**'нуться — единственный способ спасти свою шкурку.

В. Кстати, о врагах. То, что чем выше стоишь, тем больше красных флажков, которые отмечают каждого enemy, видишь, это общеизвестно. А вот рассмотреть нехорошего паренька в zoom и пустить десяток зарядов из бластера догадываются немногие. А зря, при должном подходе таким методом вы будете валить просто толпы. Ведь неожиданно — видишь на далеко-о-

ом холме супротивничка, но даже не дергаешься — ну что он может сделать с такого расстояния? А он — Опаньки! — и из бластера. В голову. Кошмар...

Г. Но вернемся к организации, ибо в ней вся прелесть. Совет прост, как две копейки: всегда слушайте, что говорят ваши напарники, натройники и т. п. Иногда раза по три-четыре умираешь, прежде



Мосты — дело трудное, Петруха...

чем доходит, что тебя уже предупреждали и ты сам не послушался.

Например, захват «ничейных» башен с установленными на крышах ракетными установками. Ты несешься к ним, как Пятачок с шариком, при этом точно так же весело подпрыгивая и болтая ногами на лету. И вдруг раз — и нет тебя. Сработала система защиты. Ты опять несешься. Уже аккуратнее. Стрейфясь. Проходит минута — и опять... Ты кричишь: «Прорвусь!» И... увы. А потом, пролистывая сообщения, натыкаешься на коротенькую мессагу командира: «Не используйте JetPack'и, пушки не станут на вас реагировать...» Вот такая вот история.

Д. О затаривании вооружением. Пункт короткий и понятный: не стойте у раздаточного автомата по полчаса, мучительно выбирая между снайперским ружом и дискометом. Вы не один. Другим тоже надо отовариться.

В меню раздат. пункта есть очень интересная опция — mark favorites. Придумываете себе комбинацию по душе и запоминаете, чтобы потом выбирать ее одним движением мышки. Очень удобно. Особенно если учесть, что можно запомнить до пяти подобных наборов.

Е. Если во время игры нажать Tab, попадете в меню голосований. Голосовать можно за что угодно, вплоть до kick'ания особо тупого игрока из дружных рядов вашей армии. Пользуйтесь и пользуйте тех, кто вам противен. Лучше кикнуть десять невиновных, чем дать одной черной змеюке запороть всю команду.

Ну и напоследок предлагаю вам условное разделение на классы, вычитанное мной на одном из фанатских серверов. Разделение толковое, так что внимайте.

Artillerist — человек в **Heavy Armor** и с мортирой. В общем, зверь, а не человек. Задачи выполняет разные, но преимущественно сидит в защите и закидывает толпы взрывоопасными плюшками. В паре с легковооруженным «корректировщиком», который будет подсвечивать цели **Targeting Laser**, способен очень и очень на многое...

Commander — тот, кто жертвует собой ради команды. Сидит за зеленым дисплеем и дает указания. Нужный человек. Но редкий. Но нужный. Ну, вы меня поняли...

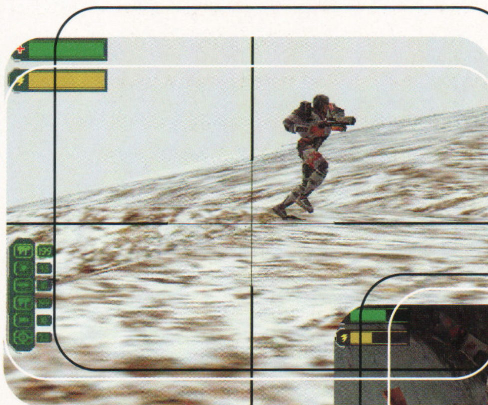
Defender — тот, кому просто по рангу не положено жить долго. Первый оплот при встрече наступления и последний, кто способен остановить утырившего флаг противника. Лучше всего закатать Защитника в **Medium Armor** или в легкий, но с лазерной винтовкой в рукаве. Тогда справится.

Duelist'ом сможет стать только самый опытный игрок, умеющий виртуозно обращаться с **JetPack**'ом и всеми видами оружия. Облачен желательно в легкий бронежилетик, чтобы выше и дальше прыгать. Задачи — затягивание противника в нудные дуэли с целью дать флагоносцу убежать подальше. Короче, боевой петушок.

Engineer'у высовывать нос с базы противопоказано. Он носит туда-сюда тяжести, ставит и ремонтирует пушечки и вообще всячески концентрируется на использовании **RepairPack**'а. Фактически тоже жертвует собой во имя дела. Молодец. Хвалю.

Flag Runner нужен, естественно, только в CTF-миссиях, благо таких из-за консервативности люда большинство. Одет, как красная шапочка, — в одно рваное платьице. Зато прыгает далеко и бегает быстро. В флагоносцев надо определять самых упрямых игроков, потому что он должен быть **всегда сконцентрирован на флаге**.

Gunner — специалист, сидящий, как и командир, на командной консоли и координирующий огонь пушек. Сам я не пробовал, но говорят, эффективность обороны повышается минимум в пару раз. Вывод — must have.


Жертва. Вид через прицел.

Medic носится по полю боя с **RepairPack**'ом и лечит, лечит, лечит... Почти медсестр, а потому на роль медика рекомендую девушек. Для правдоподобности.

Pilot — о, ну хоть с этим все просто. Нужен легкий жилетик и любовь к технике. В отличие от десанта, он не выпрыгивает из крылопланов, а в целости и сохранности доставляет их обратно. Ну, прямо паромщик на Лете...

Saboteur. Нет, вы только послушайте, как звучит! Саботаж! И это — его работа... Прорывается на базу и крушит там все, что можно покрушить. Возвращаться живым ему не обязательно. Главное — задача.



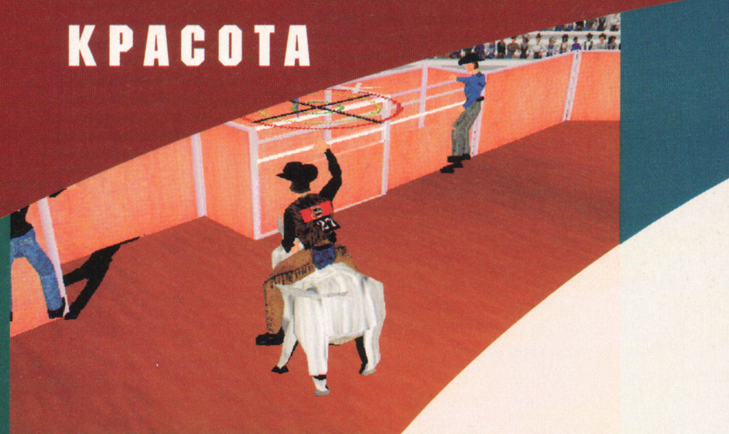
Sniper'ы бывают разные. Одни нападают и, подобравшись к базе противника, выбивают супостатам мозги на его же территории. Другие сидят на базе и, ощетинившись, как ежики, целенаправленно снайперят. Работа классная, но требует навыка и умения владеть zoom'ом, то бишь не рассматривать всех через прицел, а делать все, как завещала бабушка Каплан: подкрался, быстро прицелился, пару раз пальнул — и стараешься смыться... Снаряжение снайпера стандартно: легкая броня, лазерная винтовка, несколько гранат для ближнего боя и **EnergyPack** — не забывайте, что винтарь работает на бронебатарейках. И все у вас получится.



Рассказать про **Tribes** можно еще много — игра такая. Необъятная. Огромная. Я бы даже сказал — вечная, но скоро выходит целый сомн мультиплейерных игрушек, и кто знает, какая именно из них осядет на ваших винчестерах... Ну а пока всем имеющим приличный коннект — вперед! И с песней! И вообще, в Internet так много забугорных Tribes-кланов и ни одного нашего, родного! Может, стоит это исправить?..









Юрий Галстуков

СТОИТ ЛИ ставить БЫКА В СТОЙЛО?

Паспорт

Extreme Bullrider
Жанр: Симулятор родео
Разработчик: Justin Boots
Издатель: Head Games (the Activision co.)
Sponsors: American Junior Bullriders Associations, National Federation of Professional Bullriders, Rodeo Video inc, International Professional Rodeo Association, the Extreme Bullriding Tour, Mescuite Arena.

Великое искусство верховой езды, заключается в том, чтобы держать равновесие.
Белый Рыцарь. «Алиса в Зазеркалье».

Все мы любим играть. В разные игры, но иногда, в определенные жизненные моменты, душа требует что-нибудь эдакого — простенького, красивого и неспешного.

Можно, конечно, часами раскладывать пасьянсы, но это занятие тоже приедается, да и сколько же можно, в конце-то концов, перекладывать картинки туда-сюда?



Мы, верхом на быке. Сейчас достаточно кликнуть мышкой, загон откроется и бык выскочит на арену. И начнется праздник.

И вот как-то раз, в сумеречном состоянии духа, умотавшись и уколбасившись до дрожи в пальцах, обратил я внимание на давно пылящуюся коробку с загадочной надписью: Extreme Bullrider. На коробке был изображен лихой ковбой в жутко неестественной позе, пытающийся удержать равновесие на спине огромного и сильно огорченного присутствием наездника быка. Хуже уже не будет, решил я и, пожав плечами, вонзил диск в дисковод.

На экране монитора почти сразу же выскочила заставка, спрашивающая, а действительно ли я желаю установить игру на свой компьютер? (Все игры делают это.) Желаю, пробормотал я и мышиным курсорчиком ткнул в нудную кнопку. «Му-у!» — радостно поведала мне заставка. Я покрутил органами зрения, слуха и осязания, но не обнаружил в комнате никакого рогатого скота (себя не причисляю, хоть убейте). Уяснив таким экзотическим образом, что со мною действительно разговаривает инсталляшка, я согласился со следующим ее запросом. «Му-у» — довольное одобрение подтвердило мое открытие. И в этот момент я понял, что улыбаюсь.

Ну, скажете вы, что же в этом особенного? Ну мычит инсталляшка, что тут удивительного? Да я и сам не знаю точно, в чем тут дело, не думаю, что этот простенький звук немедленно пробудил во мне доселе спящее чувство единения с природой, но какие-то рецепторы затронул во мне определенно.

Улыбка моя несколько поблекла, когда в результате диалога, с записью определенного количества файлов по заданному пути, меня настойчиво попросили перегрузить компьютер. Я «окислил» лицо и ткнул, куда просили. И ОНО, вероятно, в порыве солидарности, не замычало. Но машина исправно перегрузилась.

Настало время поговорить немного о родео. Для тех, кто не знает, есть в США такое шоу, национальная игра, в которой лихому ковбою необходимо удержаться на спине необъезженного скакуна определенное количество секунд. Южные штаты особенно трепетно относятся к родео, холят и лелеят чемпионов, как национальное достояние. Ну, помните замечательный фильм «Харлей Дэвидсон и Мальборо-Мэн»? Так вот Мальборо, в великолепном исполнении Дона Джонсона, звезды «Полиции Майами», был в этом фильме ковбоем. И закончился фильм его выступлением на родео.

Так вот, в роли скакунов выступают либо необъезженные мустанги, либо быки, взрощенные на солнечных равнинах Техаса и близлежащих штатов.

Вот на быках, в наиболее опасной разновидности родео, мы и будем скакать, благодаря замечательной (по моему скромному мнению) игре Extreme Bullrider.

Под веселенькое, оже национальное, кантри мы выбираем себе имя, облик и пол (да, да, не удивляйтесь, никакой дискриминации!), выбираем любую, реально существующую арену, выбираем быка, к каждому из которых имеется исчерпывающее досье, и — вперед!

Мы обнаруживаем себя в специальном дощатом загончике, сидящим верхом на быке (не загончик сидит, мы сидим). Управлять можно мышкой, клавиатурой и джойстиком. Как старый, бывалый квакер, я, естественно, выбираю мышь и кликаю левым глазом «настольного животного». Двое молодцов в широкополых стетсоновских шляпах распахивают боковину загончика, и мой бык, почуяв оперативный простор, резво выносится на арену. И начинает скакать...

Боже мой, какие же кульбиты он вытворяет! Естественно, для того, чтобы сбросить меня, сердешного. А мое занятие — удержаться на спине «похитителя Европы» (была такая сказочка в античные времена), для чего с помощью «хвостатого друга» я вынужден лихо удерживать центр моего равновесия, обозначенный острым зеленым конусом (может, и синим, я их не очень различаю) в некоторой абстрактной фигуре, сильно смахивающей на стрелковую мишень. Расположена мишень, естественно, прямо у моего «укротителя» над головой. Двое парней, отворивших ворота моему «зверю», с независимым видом висят на заборе, а по полю, уворачиваясь от быка и меня соответственно, осторожно перемещается судья с секундомером. Для безопасности судья упрятан в трубу, сделанную из нескольких автомобильных покрышек. Иногда мы его роняем...



Я укротил тигра! Пусть так всего лишь зовут быка, но черт меня раздери, если это было проще! Подать мне настоящего тигра!

Как вы думаете, легко ли удержаться на спине у разъяренного быка восемь зачетных секунд? Всего восемь? Был бы бык живым, я бы и подойти к нему побоялся... Вот тут-то и порылась главная собака придумщиков-разработчиков. Удержаться на спине быка с помощью мышки, и, как я впоследствии убедился, и клавиатуры, и джойстика... легко! Нет, у меня, скажем, не сразу получилось. Зеленый (или синий) конус весьма инертен, чем, по-моему, весьма хорошо копирует поведение человеческого тела, совершенно дезориентированного в пространстве, но раза с третьего получилось! И на других быках тоже, хотя и не всегда, но со временем начинаешь себя чувствовать прямо-таки Моррисом Джералдом (был такой лихой мустангер у Майн Рида). И тут, освоившись, наконец, с управлением, я вдруг оценил, что же на самом деле происходит на арене. И почему все происходит достаточно медленно, и почему бык похож на пластмассовую игрушку с лапами (я сказал, лапами) на шарнирах. И почему, кроме бодрого голоса комментатора, почти не слышно криков судьи, когда его роняет на землю многокилограммовое чудовище, почему не обижаются на быка «привратники», когда разъяренное чудище расшвыривает их рогами. Да потому, что это ЛЮБОВЬ.

Да, игра настолько пронизана любовью и мягким с хитрецой юмором, что в родео влюбляешься сразу и бесповоротно. Знаете дружеские шаржи? Вот эта игра и есть очень дружеский шарж. И не важны тут ни текстуры, ни реальность теней, ни мипмэппинги всякие. Нужно включать, играть и любить.

А для закрепления любви после любого вашего «заезда» вам покажут ролики, снятые с нескольких камер, с разных углов зрения, на которых вы увидите, что вы сделали с быком или, что бык сделал с вами. И пока вы не кликните чем-нибудь, родео будет продолжаться.

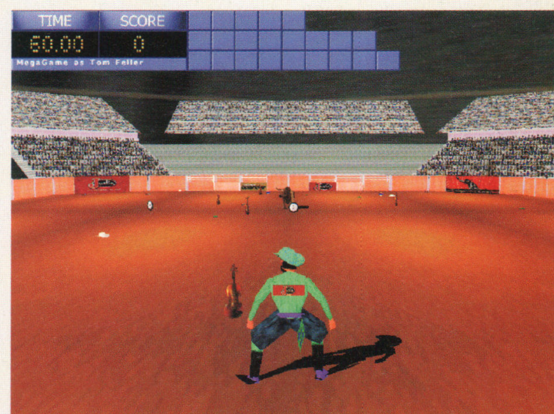
Но и это не все. Оказывается, в промежутках между «заездами» на арене выступают клоуны. Это у нас клоуны просто бегают и веселят массы. В Штатах клоуны веселят массы, успевая при этом уворачиваться от быка.

И это тоже для нас! Выбираем режим Bullfiting, выбираем себе клоуна, реально существующую знаменитость, арену, и...

Как же я хохотал! Мой герой (my hero! — есть такое в английском языке) оказывается на арене, и на него несется бык. То есть не несется... то есть еле плетется. А по арене, там и сям, в самых разнообразных местах, валяются бонусы и... не бонусы. Бонусы — скрипки, монетки, губные гармошки и тому подобные предметы, по идее швыряемые доброй американской публикой, нужно подбирать. А «не бонусы», которые оставляет после себя бык, собирать не надо... Каждый бонус приносит определенное количество очков, то, что остается после быка, соответственно, собирать не надо. Иначе, с весьма неприятным звуком, очки у вас снимаются. То есть в графике трехмерного шутера мы играем в огромное подобие настольной аркады типа CD Man или Digger.

Но КАК это сделано! Под разбитные звуки того же ненадоедающего банджо мой клоун, переставляя ноги, как разбитый радикулитом ветеран гражданской войны, перемещается по арене и с бодрыми шуточками собирает, собирает и собирает. Мулька в том, что время у клоуна ограничено, и, чтобы продолжать игру долго, необходимо подбирать временные бонусы, сделанные, не мудрствуя, в виде здоровенных карманных часов. Что не так-то просто сделать, так как, в отличие от своих крутых и навороченных 3D-собратьев, клоун-ковбой в Extreme Bullrider обладает значительной инерцией, отчего, как и реальный прототип (человек), не может повернуть на бегу (как бы медленно он ни выглядел) на девяносто, а то и на все сто восемьдесят градусов. Заносит!

А что бык? А бык, не менее разбитый радикулитом ветеран войны с Наполеоном, упрямо следует в направлении клоуна с очевидным намерением воткнуть рога во что-нибудь мягкое. Но перемещается он ЕЩЕ медленнее лихого ковбоя. И, скорее, относится к элементу случайности, чем к непосредственной опасности. Даже, когда случается «страшное», клоун просто отлетает в сторону и со смешком возвращается к насильно прерванному занятию.



Вот она, арена! И я на ней, клоуном. Моя реприза сегодня в том, чтобы развеселить вас своей работой. На одной стороне смех, на другой — разъяренный бык.

Я уже много лет, исключая, конечно, те же пасьянсы с пинболлами, не видел на прилавках магазинов семейных игр. Даже термин подобный, по-моему, напрочь исчез из сознания геймеров. И вот она — самая семейная из всех когда-либо выпущенных игр. Играть в нее может любой ребенок, который в состоянии дотянуться до мышки или клавы. Да и любой взрослый останется доволен (вот я — взрослый). Сыграйте в Extreme Bullrider и вы поймете, что я имею в виду.

Да здравствует родео (правила в стандартной комплектации)!





Ну не всегда же везет! Даже бывалые ковбои иногда катапультируются в самый ответственный момент. Обидно, досадно, но жив же...

ОБОЙМА

Здравствуйте, дорогие читатели. Предоставляю на ваше рассмотрение краткую сводку по текущим событиям: лето наступило!

Что для геймеров лето? Это такой период, когда все воюющие стороны, разморенные погодными урядицами, залегают в своих окопах и лениво перестреливаются через бруствер. Интенсивность игровых действий на всех фронтах вяло стремится к нулю, полководцы активно рвутся на Канары с Бермудами, геймеры расслабляются и жиреют, теряя с таким трудом наработанные навыки...

Не спать!!!

Ко мне только что прибыло донесение якобы пропавшего без вести Полковника Нового, и я тут же, в силу своих прямых обязанностей и высокой гражданской ответственности, начинаю бить тревогу.

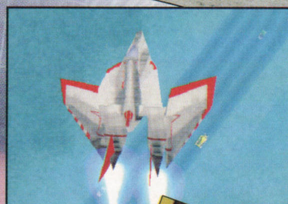
Покой нам только снится!

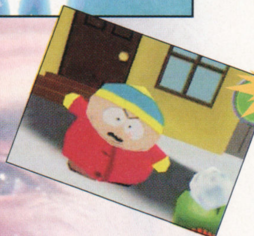
Издатели-разработчики задумали недоброе! Как выяснилось, вопреки Пакту о Летнем Перемирии, коварные геймейкеры продолжают заваливать склады своей игровой продукцией! Если сейчас мы потеряем волю и желание знать и играть, то к осени, когда боевые действия неизбежно активизируются, геймеры останутся совершенно беззащитными перед беспределом, скопившимся на полках компьютерных магазинов. Снежный ком, обрушенный на нас «из-за угла», перерастет во всесметающую лавину, погребая зазевавшихся, неспособных к адекватному ответу пораженцев.

Мы продолжаем бой! Здесь, под скромной, не бросающейся в глаза обложкой журнала, мы приготовили для вас добрую порцию горячих, только с конвейера, рвущихся в полет описалов. Мы их подровняли, отшлифовали, разместили в нужном порядке и снарядили в новую Обойму. Нам есть, что противопоставить экспансии! Учитесь, думайте, тренируйтесь! Пока мы вместе, нас никогда никому не победить!

Юрий Травников



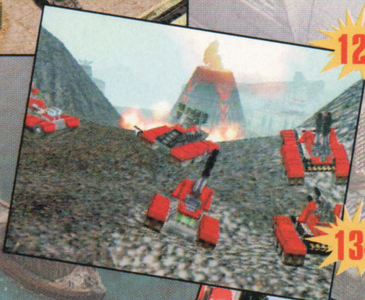









VECTRA
HONDA








Святослав Торик
aka Torick

HELL-COPTER

Another One Bites The Dust



Паспорт

Hell-Copter

Жанр: аркадная стрелялка
Разработчик: Drago Entertainment
Издатель: Ubi Soft
URL http://www.westwood.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 166 МГц (MMX)
RAM: 16 Мбайт
3Dfx Voodoo

Давным-давно, году эдак в 1990, появился на просторах приставок и персональных компьютеров некий **Desert Strik**е. Графика по тем временам была потрясающей, а уж сама игра...

Тем, кто не знает: представьте себе «симулятор военного вертолета», но с видом сверху, возможностью чинить броню прямо во время боя, возможностью поднимать оружие из взорвавшихся грузовиков, возможностью стрейфа — короче, аркада с ног до головы. Потом была целая Сизифова гора этих «страйков», закончившаяся на Nuclear Strike. Последний имел весьма реалистичные задники, но совершенно неправдоподобные спрайтовые фигурки противников (в виде наземной и воздушной техники) смазывали общее впечатление от игры. Затем был еще M.I.A., но впечатления остались не из лучших: жутко КРОВАВАЯ игра. Да, еще мимо пролетел Helicopter Mission — графическая реализация оставляла желать лучшего. Но вот пришел и Hell-Copter, продукт дизайнерского и программистского гения парней из Drago Entertainment плюс издательский гений, любезно предоставленный фирмой Ubi Soft, известной нам своим Rayman и P.O.D. Резюме: настало время нагружать спинной мозг.

Первые шаги

Сюжет в аркадах не нужен. Вот все, что вам следует знать: вас зовут Robert Fortune, вы руководите отрядом вертолетчиков-наемников. Выполняете задания, получаете деньги, апгрейдите машины. И так по кругу. Другой вопрос состоит в том, КАК вы все это делаете.

Сначала вы вводите себя как нового пилота (экий изячный оборот). Записывать результаты будут именно на тот ник, который вы ввели. Во время миссии записываться, естественно, нельзя. Да и не особенно-то и хотелось — каждый уровень проходится минут за двадцать. Раза с третьего...

Затем вам предстоит выбрать тот вертолет, которым вы будете управлять в данном задании. Предоставлены три штуки: Scorpio (крайне легкий и маневренный вертолетик, несет на себе пулемет и спаренный пулемет), Dragon Fly (середнячок по всем характеристикам, но брони на нем куда больше, чем у других) и, наконец, мой любимчик — Vulture. Вот что являет собой мечту наемника: ВСЕ доступное в игре оружие УЖЕ навешено на нем. Из апгрейдов толь-

ко модернизированный спаренный пулемет, автоприцел и ускорение (впрочем, оно доступно и другим вертолетам). На этой машине только и стоит летать. Хотя она и не столь маневренна, как Scorpio, но броня и оружие с лихвой покрывают этот недостаток.

Теперь собственно о миссиях.

Кого воевать

На каждом уровне присутствует четко ограниченное количество врагов, как наземных, так и морских (или это речные?). Воздушные же противники появляются по мере выполнения вами заданий. Например, летите вы себе над морем с очередным приказом по разгрому/захвату/восстановлению вражеской базы, как — рраз! — внизу экрана появляется надпись, повествующая, что в зону боевых действий влетают Апачи (Лани, Черные Акулы, в общем, полный зоопарк). Первое желание в таких случаях — развернуться и пролететь чуток назад, дабы разглядеть на радаре красные точки, упорно вас преследующие. Развернувшись, стрейфитесь немножко вправо и открываете огонь из пулемета. По-солдатски тупой AI не верит, что стреляете именно вы, и с серьезным видом вражеские вертолеты летят аккурат на директриссу вашего ураганного огня. (Типа «Клево, Бивис!»).

Вражеские установки стреляют исключительно ракетами, а вот всякие джипы, разведчики-багги (не путать с багами!) и иже с ними стреляют исключительно из пулеметов, в том числе и спаренными. Есть, правда, еще и тяжелые танки — они стреляют исключительно ракетными снарядами, от которых здоровье вертолетика (а вы думали?) уменьшается как минимум на одну пятую.

Морские войска ограничиваются одним типом катеров, мирно дрейфующих и изредка постреливающих из пулемета, двумя типами ракетных крейсеров и одним типом крайне мощного эсминца, стреляющего исключительно пресловутыми ракетными снарядами, разогнанными, как хорошая Вуда (нет, Юра, не Вуда Краш!).

А вот авиация в Hell-Copter заставляет работать как спинной, так и головной мозг. Вражеские вертолеты крайне маневренны, несут на борту спаренный тяжелый пулемет, самонаводящиеся ракеты и появляются всегда неожиданно. Как с ними бороться — см. выше.

И с кем...

Выше не зря говорится, что «вы руководите отрядом наемников-вертолетчиков». Во время игры вы можете вызывать несколько групп вертолетов поддержки. Выбрав, к примеру, двух Scorpio и штуки четыре Dragon Fly, пошлите их на какую-нибудь далекую и небольшую базу. Теперь вы можете не волноваться, что в дальнейшем с этой базы придет подкрепление и ударит вам в тыл. Единственная проблема в «командном» управлении — во время боя с вражескими вертолетами, дерясь бок о бок с дружественными геликоптерами, очень легко перепутать первых со вторыми. Поэтому действовать самому следует отдельно от товарищей по party.

Вот, например такая ситуация.


Стреляли два танка... Оба промазали. А вот там на заднем плане еще два грузовичка с ракетами, вот их-то мы и «арендуем».







На каждом уровне присутствует четко ограниченное количество врагов, как наземных, так и морских. Воздушные же противники появляются по мере выполнения вами заданий.


Портал. Секундочку, какой портал в вертолетной аркаде?! Сци-фи аркада? Нет, фантастический симулятор вертолета!

Посередине карты имеется разбившийся вертолет. В трех точках имеются вражеские базы, на которых стоят неактивные танки. Пока вы не достигли места аварии, танки так и будут стоять. Но как только вы подлетаете к пострадавшим вертолетчикам, танки начинают активно подтягиваться к вашему местоположению. Сражаться в одиночку очень и очень трудно, так как враги лезут отовсюду. Защитить бедный вертолетик от их злобного посягательства почти невозможно.

Решение по шагам:

1. Послать три группы вертолетов на три базы соответственно.
2. Подлететь к месту аварии.
3. Отбиваться от вражеских вертолетов, наплевавших на груп-

пы ваших доблестных сотоварищей, и дожидаться спасательных вертолетов, которые подберут потерпевших. Нужно лишь умело использовать ресурсы.

Должен заметить, что подобных ситуаций в Hell-Copter немало...

И что поможет...

После боя вам предлагают апгрейд вертолетов. Исходя из той смехотворной суммы, имеющейся у вас в наличии, вам предстоит выбрать, что именно подлежит немедленному улучшению. Выбор невелик: либо броню, либо оружие, либо ускоритель. Броню можно увеличить до сорока процентов, но и стоить это будет немало. Ускоритель ставится на любой вертолет и почти в два раза повышает (на определенное время) скорость вашего геликоптера (и стоит тоже порядочно). Оружие апгрейдится в зависимости от системы вертолета.



После боя вам предлагают апгрейд вертолетов. Вам предстоит выбрать, что именно подлежит немедленному улучшению.





Загадочное слово Weapon. Так и манит. По порядку.

Пулемет. Имеется у всех, является самым слабым и в то же время самым точным и бесконечным (патронов не требует) оружием. Система прицеливания работает безотказно, но уж больно долго долбить по врагу, который еще и огрызается в ответ.

Спаренный пулемет. Имеется у всех, но глотает патроны, как акула кильку. Самое популярное оружие, потому боезапас все-таки немаленький, а после апгрейда Vulture еще и самое крутое, потому как не уступает по мощи поражения ракетам.

Реактивные снаряды. Довольно слабое оружие и не прицельное, хотя помощнее спаренного пулемета будет. Идеально для прямого удара в лоб идущему впереди наземному транспорту.

Самонаводящиеся ракеты. Достаточно развернуться к врагу, убедиться, что красный прицел сосредоточился именно на нем и нажимать кнопку пуска. Можно разворачиваться и лететь дальше по своим вертолетным делам.

Мини-ракеты. Шесть подвесок с маленькими самонаводящимися и довольно мощными ракетами. На каждой подвеске — шесть ракет. Прицеливаться не обязательно. Достаточно выстрелить перед собой, а уж ракеты сами найдут себе цель. Все шесть штук.

Держась бок о бок с дружественными геликоптерами, легко перепутать первых со вторыми. Действовать следует отдельно от товарищей по party.

Бомбы. Гордо взлетев над вражескими ракетными установками и скинув такую вот бомбочку на незадачливые головы противника, можно еще немножко повисеть, посмотреть, как в радиусе двухсот метров от места падения расчистилась местность. И с гордо поднятой головой полететь дальше.

Кассетные бомбы. Стройный ряд стоящих аккурат под вами грузовиков можно превратить в кучу металлолома, скинув такую бомбу на крайний грузовик, предварительно развернувшись в сторону ряда. Можете наблюдать нехилую просеку. А потом собирать бонусы.

Железные страсти

Как вы смотрите на трЫдЫэфЫкс Вуудуу два? Косо? А зря. Давно пора обзавестись подобной штуковиной. Видели Expendable? Круто, правда? И разработчики Hell-Copter так же считают. HC поддерживает OpenGL, Glide и Direct3D. Если у вас имеется продукт с чипом 3dfx за нумером 2, то это вообще клево — смело ставьте максимальное разрешение и вперед, навстречу фрагам.

Красивые многополигонные модельки танков, джипов, кораблей, вертолетов имеют обыкновение не менее красиво взрываться и превращаться в менее полиго-



Интерактивность в действии: мачта ЛЭП падает прямо на джип. Прикол в другом: машина так и остается под ней и даже не взрывается. За реализм обидно!

нальную кучу металлолома. Иногда от этого скопища полигонов остаются приятные бонусы в виде патронов к любому виду оружия, здоровья или увеличения мощности оружия. Совершенно неправдоподобные взрывы, ландшафт, местами кривой, но в целом «правильный», вспышки от разносяческих выстрелов в ночи — все это, несомненно, украшает Hell-Copter. Вот только иногда я все-таки вспоминаю Recoil...

Если у вас имеется продукт с чипом 3dfx за нумером 2 — смело ставьте максимальное разрешение и вперед, навстречу фрагам.

И тут бабахнуло...

Вот здесь разработчики схалтурили. Что бы вы ни взрывали (танки, ракетные установки, стационарные пушки, фонарные столбы), все взрывается по-разному, но с абсолютно идентичным звуком. У меня даже возникло ощущение, что в игре кроме взрывов ничего нет.

Зато осуществляется система «3D-звуку по ушам геймера». DirectSound 3D — звучит, правда? А еще ведь существует и EAX и A3D...

Музыка подгружается с CD, чем мне и дорога. При каждом удобном случае я просто ставлю диск Carmageddon 2 и наслаждаюсь НАСТОЯЩЕЙ музыкой, вместо того, что записано в виде треков на диске с Hell-Copter.

Вокруг стенки

Имеется в Hell-Copter и мультиплейер. Deathmatch и Cooperative — на выбор эстета. Попробуйте как-нибудь стенкой на стенку в HC сходить, удовольствие гарантирую.

Управление оставляет желать лучшего: одних управляющих клавиш восемь штук (влево, вправо, вперед, назад, вверх, вниз, стрейф вправо, стрейф влево), а еще вышло так, что каждое оружие задействуется своей клавишей. Это, как в КуДваке (Quake 2), стрелять из базуки нажатием на «семерку». А если представить, что в Hell-Copter аж семь видов вооружения, то это вообще ужас. Хорошо, что управление поддается перенастройке и сохранению конфига форева веков. Мышь в игре используется только в меню и практически не нужна. А вот если у вас девайс вроде Microsoft Force Feedback, то вы — счастливец! Смело ставьте в опциях Enable Joystick и Force Feedback и готовьтесь к ИГРЕ (см. пункт второй).











Вместо резюме

В заключение хочу выразить благодарность ребятам из Drago Entertainment за то, что помогли мне вспомнить старые добрые времена, трехкнопочный джойстик, семизначный пароль, выученный наизусть...

А заодно и за то, что помогли перевернуть мои представления о «настоящей аркаде». 

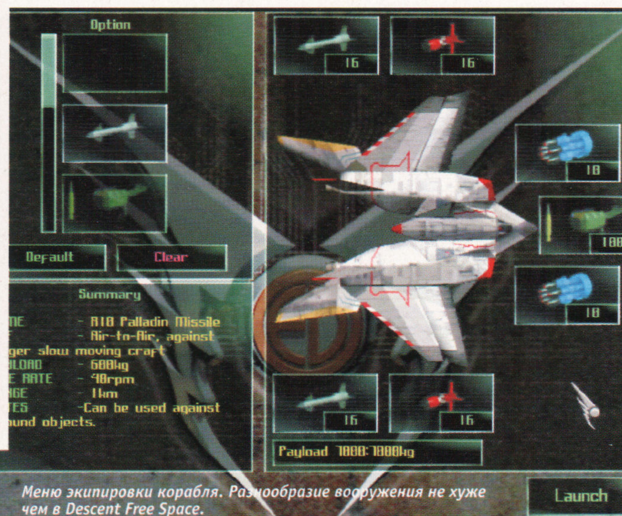
Ученые приступили к изучению трупа пришельца. Через пару миссий это позволит разработать более эффективное оружие против Серых.



Dept Research
Object DEAD GREY
Type UNKNOWN
Completion 0%

1. Computer recreation of the Grey's last minutes of life indicates he was firing repeater rifle with extreme accuracy.

Exit



Меню экипировки корабля. Разнообразие вооружения не хуже чем в Descent Free Space.

Алексей Кравчун aka Gomolog

TELLURIAN DEFENCE

Когда умирают надежды...



Паспорт

TELLURIAN DEFENCE

Жанр:	action
Разработчик:	Psygnosis
Издатель:	Psygnosis

URL www.psygnosis.com

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

Сомкнуть ряды! — он изрек бы. — А ну, наверх, гарнизон!
Победа за техникой! К бою! Андерсон! ГаррисОн!
Вторглись **инопланетяне**? Прижмем их, ребята, к ногтЮ!
Подумаешь, эка невидаль! Бабахнем разок — и тю-тю!

Гарри Гаррисон. «Билл — герой Галактики, на планете непознанных наслаждений»

Наступило долгожданное лето. Деревья ощетинились листочками, а игровые компании новыми игровыми проектами. Обрадованные скорым выходом Q3: Arena, Daikatan'ы и Seed'а любители 3D-экшнов прыгают от радости, продолжая методично месить монстров в многочисленных аддонах. Стратеги в предвкушении грядущего C&C-II и DarkReign II потихоньку встают на уши. Любители ролевиков, еще не успевшие полностью отойти от небывалых просторов Балдура, очумевшими глазами читают о готовящемся к печати продолжении. Про любителей аркад и говорить нечего: что ни день, то новая радость. И только угрюмый почитатель Descent: Free Space и Wing Commandera тихо притаился в темном уголке и с ненавистью поглядывает на это летнее буйство. Не грусти, малыш, будет и на твоей улице праздник. А пока ты готовишься впасть в спячку в ожидании осеннего релиза второго Фриспейса, позволь, мы расскажем тебе одну очень поучительную историю.

Поучительная история

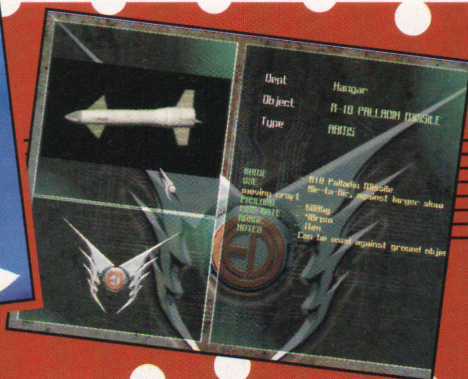
А началось все с того, что ученые углядели в космических просторах небольшую стайку метеоритов, несущуюся прямиком на нашу родную планету. Метеориты были ни большие, ни маленькие — средние. Поэтому никаких экстренных мер предпринято не было: ученые разумно заключили, что камушки такого скромного размера большого вреда принести не могут. Видимо, в их расчеты вкралась какая-то ошибка, потому что взрывная волна стерла с лица земли несколько крупных городов где-то в Центральной Америке. Правительство принялось выяснять, кто же все-таки виноват в случившейся катастрофе, не подозревая, что главные неприятности еще впереди.

Камушки оказались не простыми и даже не золотыми, а враждебно настроенными. В центре каждого метеорита скрывался боевой корабль инопланетной цивилизации, которая таким образом осуществляла свою экспансию в отдаленные уголки вселенной. За неделю инопланетяне успели расплодиться, понастроили истребителей и приступили к массированным налетам на земные поселения.
За расцветку летательных аппаратов пришельцев стали называть Серыми (Grey). Правительство забило тревогу: было спешно сформировано военное подразделение



Дело тут не в заточке рук играющего — проблема кроется в управлении, которое реализовано самым бездарным образом.







по борьбе с захватчиками — **Earth Defence Organisation**. И тут на сцене появляетесь вы — в виде новобранца вас зачисляют в один из отрядов и дают ответственное боевое задание. Теперь от вас (а вы как думали?) зависит дальнейшая судьба целой планеты.

Над землей, аки в космосе

Сразу расставим все точки над «i»: Tellurian Defence — это, как Descent Free Spase, только в атмосфере. То есть окружать вас будут не бескрайние межзвездные просторы, а кучерявые облака и прочие гидрометеорологические явления, а внизу будет расстилаться до боли знакомый земной пейзаж.

Оказавшись в главном меню — очень эргономичном и стильном — быстро изучаем кнопки управления, читаем брифинг первого задания и направляемся прямиком в ангар, дабы побыстрее на себе испытать все прелести игрового процесса. В ангаре нам дают возможность поэксперементировать с вооружением нашего супер-пуперистребителя (о том, что истребитель именно «супер-пупер» свидетельствует все, начиная от вызывающе пестрой раскраски корпуса и заканчивая пафосной преамбулой в небольшом окошке). Так, парочку быстрых самонаводящихся ракет под крылья, десяток «воздух—земля» в носовые отсеки, докомплектуем это мощным «гатлингом» и жмем launch.

Взлет с корабля-носителя прошел успешно — повинуясь показаниям электронного компаса, направляемся в сторону бушующей битвы: крыло вражеских истребителей атакует небольшой городок на океанском побережье. Подлетев поближе, сбрасываем скорость, берем первого подвернувшегося вражину в прицел — шестым чувством инопланетный пилот чует опасность и пытается скрыться в прилегающем к городу горном ущелье, но мы посылаем ему вдогонку самонаводящуюся ракету. Кораблик, смешно кувыркаясь, отправляется на свидание с виднеющейся далеко внизу поверхностью планеты, а мы тем временем аналогичным образом разбираемся с остальными атакующими. В это время по телекому нам приходит сообщение, что атаковано еще одно поселение неподалеку, нас просят помочь. Сверившись по карте, направляемся прямиком к месту очередного вторжения. Загодя сбросив скорость, включаем самонаводящиеся ракеты и сбиваем еще парочку вражеских истребителей, на этом запас ракет с автоматическим слежением за целью исчерпывается. Наступает пора показать, что мы и сами не лыком шиты: с криком «банзай» кидаемся в самое пекло. Первая ракета, пущенная по врагу, скрывается за горизонтом, за ней следует вторая, третья... Когда весь ракетный отсек оказывается пустым, равно как и магазин пулемета, а число врагов сократилось лишь на два-три самых хилых кораблика, сам собой возникает вопрос: а все ли тут в порядке? Оказывается, не все. И дело тут не в заточке рук играющего — проблема кроется в управлении, которое реализовано самым бездарным образом. Управлять приходится целиком с клавиатуры, причем корабль реагирует на нажатие клавиш с некоторым запозданием, да и когда начинает поворачиваться, то делает это как бы нехотя. С подобной аэродинамикой не то что врага в прицеле удержать, но даже уйти от столкнове-

Tellurian Defence — это, как Descent Free Spase, только в атмосфере. То есть окружать вас будут не бескрайние межзвездные просторы, а кучерявые облака и прочие гидрометеорологические явления,

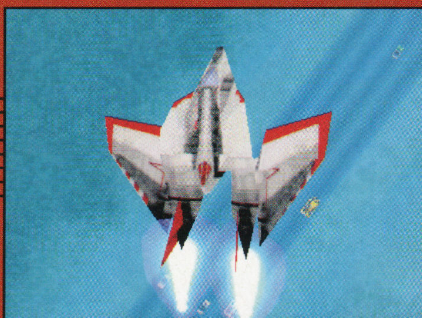

Прямое попадание. Жаль, что не я попал, а в меня попали. Во всем остальном такое же буйство красок и завораживающее пламя взрыва.

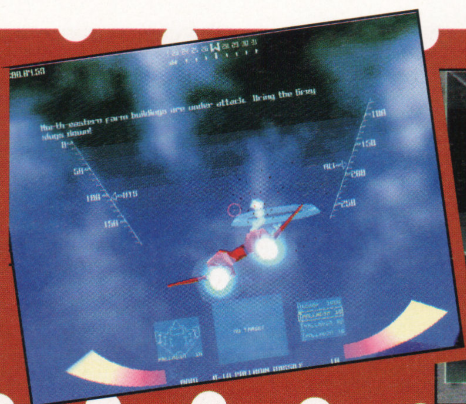
ния с надвигающимся зданием становится практически невозможно. Но это еще полбеды. В момент выполнения мертвой петли (крайне нужный маневр во время ухода от преследования и слежения за врагом) в верхней ее точке весь мир переворачивается у нас перед глазами: «право» и «лево» меняются местами, а наша ориентация в пространстве резко нарушается. Думается, объяснять, как это сказывается на результатах боя, не нужно. Джойстик положения не спасает: повороты выполняются столь же медленно, а подлый переворот по-прежнему дезориентирует.

Кое-как выполнив задание, в расстроенных чувствах возвращаемся на базу. Здесь нам сообщают, что в ходе миссии удалось захватить несколько единиц вражеского оружия и труп летчика-инопланетянина. Через некоторое время ученые, разобравшись в принципах функционирования вражеских ракет и пушек, создадут рабочую модель и ее можно будет использовать в войне с пришельцами. И так далее и тому подобное. Миссия за миссией продвигаемся мы к победному концу. Задания не блещут разнообразием: чаще всего это простое истребление инопланетных кораблей, изредка перемежающееся миссиями по конвоированию ценных грузов. На некоторые, особо опасные задания с нами отправятся несколько истребителей сопровождения, им даже можно отдавать элементарные указания к действию: следуй за мной, атакуй мою цель, прикрой меня. Миссии к десятой и самому можно будет пересесть на более совершенную технику: управляется новый истребитель столь же криво, но вот броня у него покрепче, да и отсеков для вооружения больше. Последнее особенно актуально: можно захватить с собой достаточное количество самонаводящихся ракет и не страдать понапрасну из-за корявого управления. Со временем ученые на базе разработают достаточное количество всевозможных примочек, чтобы можно было совсем не вступать в ближний бой: продвинутые системы наведения и слежения за противником, новые, захваченные на поле боя виды ракет с высокой скоростью и дальностью полета и много еще чего. С этого момента игра превратится в своеобразный тактический симулятор боевых действий: выход на цель с удобной для запуска ракет позиции, выбор оптимальной скорости преследования, слалом по горному ущелью с целью уйти от погони.

Задания не блещут разнообразием: чаще всего это простое истребление инопланетных кораблей, изредка перемежающееся миссиями по конвоированию ценных грузов.


Защита города. Среди небоскребов выловить корабли пришельцев не так-то просто: пущенная по врагу ракета так и норовит угодить в крышу здания.







Что видно, что слышно

Теперь о графике. Про нее можно сказать только то, что от основных игровых стандартов она не отстает. Присутствуют и динамическое освещение и просчет теней в реальном времени. Текстуры зданий, гор и кораблей сочные и яркие, подкачало, разве что, изображение неба: оно полностью статично. А вот всевозможные осадки удались на славу: дождь и снег получились на отлично.

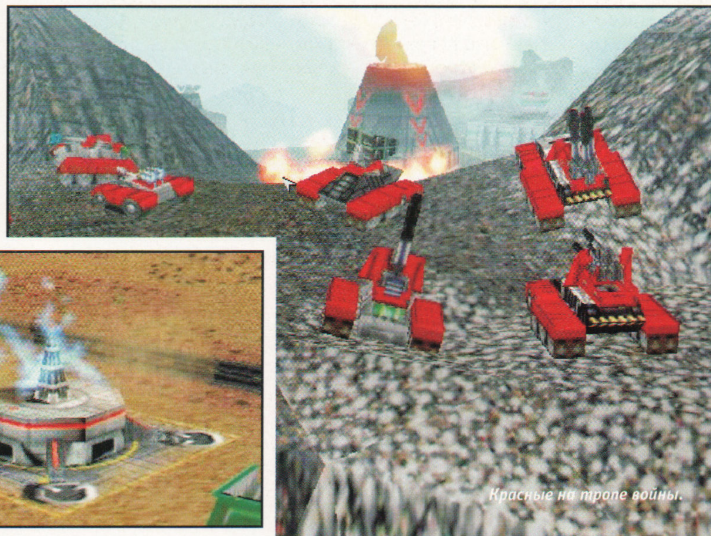


Звук в игре очень даже ничего. Все, начиная от рева мотора вашего истребителя и заканчивая грозовыми раскатами, именно звучит, а не режет уши тупой бритвой. А вот музыку лучше отключить сразу: она этого заслуживает.

Звук в игре очень даже ничего. Все, начиная от рева мотора вашего истребителя и заканчивая грозовыми раскатами, именно звучит, а не режет уши тупой бритвой.

В заключение хочется отметить, что игра никоим образом не претендует на звание нового Free Space'а. Но вот скрасить ваши будни в ожидании второй части или очередного WingCommander'а вполне даже способна. Так что, дорогой малыш, не спеши впадать в летнюю спячку и обрати внимание на Теллурианскую защиту. И если несколько корявое управление не отпугнет тебя с самого начала, то вполне возможно, что тех тридцати с небольшим миссий, которые предлагают нам разработчики из Psignosis, тебе хватит до дня летнего солнцестояния. А там, глядишь, и Фриспейс подоспеет.


При желании все здания можно аннигилировать за компанию с вражеской бронетехникой.


Красные на тропе войны.



Кирилл Алехин ака Маза

WARZONE 2100

Сто лет тому вперед



Буду честным: мое знакомство с **Warzone 2100** началось не с раскупоривания затянутой в целлофан коробки, а с демоверсии, порадовавшей нас то ли незадолго до, то ли незадолго после нового года. Дема была яркая, красочная и многообещающая. Проходилась легко, почти что на одном дыхании, в промежутке между любованием яркими вспышками взрывов и упоением возможностями трехмерного движка.

Паспорт

Warzone 2100
Жанр: real-time strategy
Разработчик: Pumpkin Studios
Издатель: Eidos Int.


www.pumpkin.co.uk

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
Multipleer: Internet, LAN, Modem
3dfx

Одним словом — ДЕМА, небольшая, но броская рекламка грядущего продукта, чья задача — показать как можно больше изюма и как можно меньше недостатков. И она свое дело сделала: к релизу я подошел уже в предвзятом состоянии человека, попробовавшего игру на вкус. Пусть только самым кончиком языка, но попробовавшего. И мне этот вкус понравился. Так что не судите меня за необъективность.

Сто лет тому вперед

В далеком 2085-м у кого-то из сильных мира сего не выдержали нервы, и Земля покрылась долгожданными ядовитыми грибами ядерного безумия. Не верите? Вообще-то я тоже сомневаюсь, что homo sapiens с его плодовитостью дотянет до 2085-го. Но, судя по кривому до неприличия интро, после которого просыпается легкая ностальгия по «мультикам» из Starcraft'а, все именно так и будет.

Человечество было уничтожено. Разумеется, не полностью — разве можно вывести на кухне ВСЕХ тараканов? Выжившие дружно забились в подземные катакомбы (так и тянет назвать Vault'ами) и отсиживались там вплоть до окончания так любовно расписанной в бесконечных н\ф романах Ядерной Зимы. А через 100 лет плюс-минус несколько месяцев, считая от сегодняшнего дня, самые вредные и жизнеспособные выбрались на поверхность, чтобы заново пло-

диться, размножаться и завоевывать эту вновь ничейную планетку. Одними из таких счастливчиков стали мы.

Признаю, сюжетец не блещет. Но есть в нем и... кхе-кхе... оригинальные черты. Например, отсутствие всяких там «выживших» или «забытых» — тех неузнаваемо мутировавших несчастных, которым пришлось пережить пик радиации на поверхности. По крайней мере мы, вылезшие на свет божий в далеком две тысячи сотом, ни в каких отклонениях не замечены. Но черт с ним, с сюжетом. На то она и стратегия. Лучше уж приступим к тому, что давно и заслуженно называется почетным словом «хирургия» — начнем резать.

Кстати,

самое яркое новаторство — строение миссий, благодаря которому вам не придется раз за разом «взращивать» свою базу на каждой новой карте,

Warzone 2100 это типичнейший клон. C&C'шный. Какой мог родиться только в период острого недобора оригинальных Westwood'овских стратегий.

Кожура

Warzone 2100 это типичнейший клон. C&C'шный. Какой мог родиться только в период острого недобора оригинальных Westwood'овских стратегий. Нет, я не утверждаю, что это — плохо, просто предлагаю всем, кому претят отстройка базы, воспитание орды танков и прочие жизненно важные занятия, сразу отложить игру (и рецензию) в сторону и перейти к чему-нибудь попроще. Наверняка в номере найдется достойный симулятор тетриса, пинбола или развратной куклы Барби.

Остальных спешу успокоить: склонирована только сама идея. Ну и сюжет... Пресловутые же изюминки в сладенькой булочке игры встречаются очень и очень часто. Сейчас мы их попробуем наковырять.

Сушеный виноград

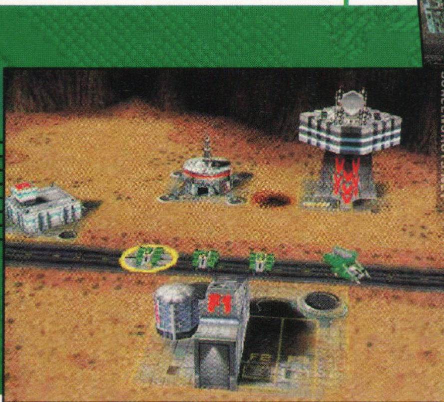
Самое, на мой взгляд, яркое и явно «свое» новаторство — интереснейшее строение миссий, благодаря которому вам не придется раз за разом «взращивать» свою базу на каждой новой карте, то есть придется, но ровно три раза — по количеству компаний. Но каждой компании вам должно хватить на несколько дней, так что процесс строительства приестся не успеет. Согласитесь, гораздо приятнее наблюдать как по карте расползается свое, уникальное, родное танкостроительное предприятие, а не штамповать однотипную цепочку строений каждые полчаса!

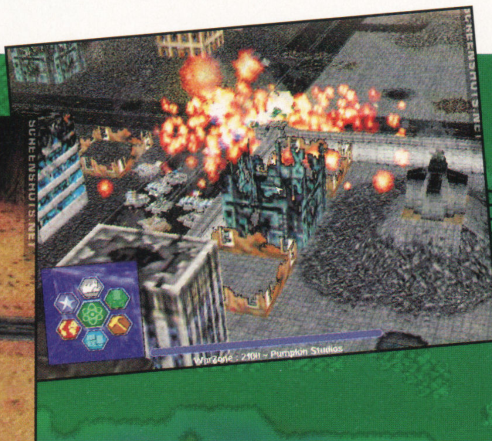
Поэтому игра тянется почти так же гладко и незаметно, как Half-Life, если, конечно, не учитывать регулярные заставочки, выполненные в том же кривом стиле, что и интро, объясняющие что же нам делать дальше.

Вторая по величине ягодка разрекламирована широко и повсеместно. Выражается она в необходимости самостоятельно дизайнить все подопечные юниты и позволяет без особых хлопот собрать вручную чуть больше 40 000 уникальных изделий. Почти как в супермаркете — в смысле полное самообслуживание. Из разнообразных корпусов, шасси и башен получаются преимущественно танки и изредка — полезные в хозяйстве механизмы, не охваченные желанием убивать.

Новые же гусеничные монстры появятся только по мере изучения новых же «артефактов», захваченных «на стороне» — суть запчастей. Собственно, это и есть местная наука, сведенная к исследованию оружия помощнее, стен повыше да заводов попроизводительнее.
А что? Нормально! А главное — всего МНОГО. Это, особенно по первому разу, несказанно радует и подогревает интерес.

«Изюминка № 3» носит чисто РэПэГэшный характер: каждый ваш подопечный по мере уничтожения нахальных оппонентов повышается в звании и получает всякие полезности. Неоригинально? Естественно. Но тут поражает не столько сам факт роста опыта юнитов, сколько КОЛИЧЕСТВО возможных ступенек, начиная от рядового и кончая Героем. Да-да! И танк может стать настоящим Него! Правда, до этой славной вершины я так никого и не прокачал. Обидно.







Особенности разведения танков в условиях ядерной зимы

В остальном Warzone 2100 уверенно следует по тропинке 100%-го клона. Никакой стратегии и тактики не предусмотренно в принципе. Проектируем танки. Строим танки. Сшибаемся с оголтелой оравой красненьких\синеньких\зелененьких (нужное подчеркнуть) опять же танков. Уцелевших ветеранов чиним или перерабатываем на новые... танки.

Единственный более или менее необычный юнит (или юниты — вы можете прицепить ему любой тип шасси, но суть отстанется неизменна) позволяет командовать этими самыми, не будем повторяться, практически без потерь. В резуль-



Warzone 2100 обитает в мире полного Три-Дэ. Трехмерный ландшафт, возможность крутить поле боя, зажав левую клавишу мышки.

тате половина миссий проходится самодостаточной командой из 10–15 своеобразных железных спецназовцев. Пока наша элита зачищает тылы врага, все подходы к базе перегораживаются мощными стенами с разнообразными турельками на башенках, и... враг не пройдет!

Из разнообразных корпусов, шасси и башен получаются преимущественно танки и изредка — полезные в хозяйстве механизмы, не охваченные желанием убивать.

Враги, кстати, особенно и не рвутся «пройти», предпочитая забиваться в укрепленные базы и лишь изредка высылать заведомо не способные ни на что, кроме геройской смерти, отряды. Признаю, AI... ээ... несколько глуп. Но ему это ничуть не мешает.

Впрочем, невыносимая легкость бытия сохраняется лишь до поры до времени. Через пару часов игры вы вместо ожидаемой разборки с плохо организованным бандитским сбродом наткнетесь на отлично укрепленную базу некой конкурирующей организации, которая будет опережать вас во всем... кроме умственного развития. Играть станет сложнее и интереснее, но, увы, только за счет наращивания технического потенциала сторон. Впрочем, какая нам разница, верно?

Спасающая мир

Собственно, если бы не графика — не петь бы мне этих дифирамбов. Графика спасет все, превращая обычный в общем-то клон в забавную, хоть и несколько простоватую Стратегию В Реальном Времени.

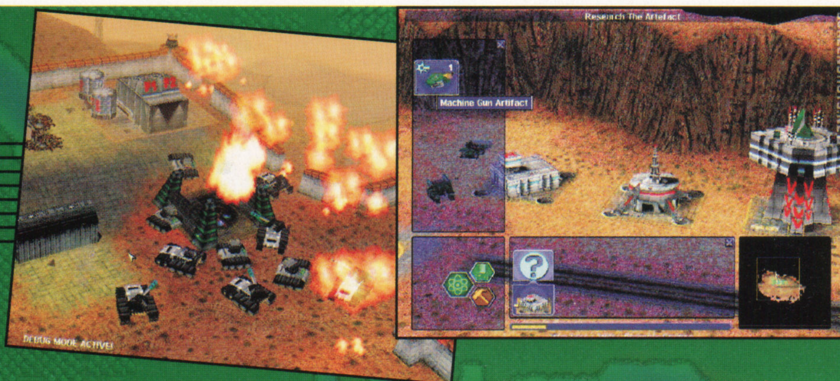
Warzone 2100 обитает в мире полного Три-Дэ. Трехмерный ландшафт, возможность крутить поле боя, зажав левую клавишу мышки, множество приятностей, связанных с расчетом зоны видимости и дальности огня, — это лишь малая часть того, что позволяет движок.

Игра грамотно насыщена разнообразными спецэффектами, как то: симпатичные взрывы, покрывающая ущелья прозрачная дымка, заменившая опостылевшую уже серую мглу, и т. п. вплоть до дождя — в общем, см. скриншоты.

Правда, на «скринах» вы не увидите самого главного: к моему вящему удивлению, Warzone 2100 не тормозит даже на «машинке», с трудом отвечающей минимальным системным требованиям!!! Я, привыкший обходиться малыми fps'ами, полстроки забил бы одними восклицательными знаками — только все равно какой-нибудь обладатель второго пня с Voodoo 3 их вырежет...

Warzone 2100 не тормозит даже на «машинке», с трудом отвечающей минимальным системным требованиям!!!

Враги и не рвутся «пройти», предпочитая забиваться в укрепленные базы и лишь изредка высылать заведомо не способные ни на что, кроме геройской смерти, отряды.





Типичная база типичных рейдеров. Эти бедняги даже не сопротивляются...



Через пару часов игры вы наткнетесь на отлично укрепленную базу некой конкурирующей организации.

Мелочи жизни

Что там осталось недообозретым?

Звук? Есть. Правда, на мой неискушенный слух, грохот боя временами сбивается на слепое подражание щелчкам петард, но в целом все не так плохо.

Музыка, наоборот, достойна всяческих похвал. Мягкая и ненавязчивая, она в купе с несколько сумрачной подборкой цветов создает неповторимое ощущение тревоги. Почти как в Fallout. Слабее конечно, но ориентир верный.

Интерфейс насквозь провонял мышами (в самом лучшем смысле этого запаха), при этом все функции традиционно продублированы привычными комбинациями на клавиатуре. Впрочем, эта комбинация давно стала стандартом де-факто.

Раз уж речь зашла про интерфейс, не могу не похвалить классную систему полупрозрачных менюшек — сделано с умом!

Мультиплейер весьма интересен — все-таки произвольный дизайн юнитов. А вот встроенный режим scrimish, то есть битва с компом на мультиплейерных картах, пригоден только для изучения древа технологий — AI и не думает огрызаться. Но все равно очень советую хотя бы разок собраться с силами и, несмотря на тупость этого занятия, ПОБЕДИТЬ. Хотя бы чтоб полюбоваться на классный «поздравительный» салют.

Ну а в итоге... А что в итоге? Конечно, Warzone 2100 — клон. Беспросветный. И игра, безусловно, не столь легка и «воздушна», как нас пытались убедить граждане Тыкводеды из Pumpkin со своей прошло-кажется-годней демой. Но изюминок в ней отнюдь не мало, а процесс дрессировки умного и послушного стада танков очень расслабляет и даже затягивает. Так что лично я без всякого сожаления просидел за W2100 две ночи. А вам советую хотя бы попробовать. А вдруг тоже понравится?..



Посмотрите, какой потрясающий выбор маек!!! Прямо спортшоп какой...




Теперь вы можете смотреть игру, как по телевизору.

PREMIER MANAGER'99

Алексей Котко

Как стать примерным менеджером

Один мой знакомый считает себя крупным профессионалом в футболе (между нами говоря, это не совсем соответствует действительности). Он придерживается такой точки зрения, что российские футбольные клубы на международной арене выглядят довольно бледно, потому что тренеры и менеджеры... как бы это помягче выразиться... некомпетентны. Вот если бы он был менеджером, он уж точно навел бы везде порядок. Ведь и дело это нехитрое — знай себе сиди да подсчитывай бабки да разводи спонсоров, которые только и ищут, куда бы свои деньги вложить. Расхожая точка зрения, нужно отметить. Чтобы успокоить всех скептиков, подобных моему знакомому, компания Gremlin Interactive недавно выпустила игру — симулятор футбольного менеджера **Premier Manager'99**.



Паспорт

PREMIER MANAGER'99
Жанр: футбольная стратегия
Разработчик: Gremlin Interactive
Издатель: Gremlin Interactive
URL www.gremlin.co.uk

Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: P 133 МГц
RAM: 16 Мбайт

Теперь всякий сомневающийся в сложности этой профессии может сам испытать ее на деле. А то ведь на словах мы все крутые мастера. Оказывается, у менеджеров работенка непростая — надо быть в курсе бесчисленного количества дел команды. Но этого мало — надо еще и принимать решения в соответствии с изменениями в футбольном окружении. При такой работе их еще и часто увольняют. Зато платят много. В игре, конечно, не заплатят ничего, но вы получите гораздо больше — чувство глубокого удовлетворения от достижения конечной цели игры. А цель одна — чтобы ваша футбольная команда стала лучшей. Все. Конец.

Ну, ладно, скажу еще несколько слов о самом игровом процессе. Игра создана английской компанией и ориентирована она прежде всего на местный рынок, где симуляторы футбольных менеджеров пользуются просто огромной популярностью, поэтому и действия игрушки происходят в Англии и команды здесь представлены исключительно английские. Зато выбор клубов здесь поистине огромен. В игре представлены все команды английской Premier League, а также трех низших дивизионов. Думаю, такое не смогут оценить даже англичане. У нас, например, мало кто из непрофессионалов представляет, что

происходит даже во второй лиге, не говоря уже о более низших.

Сразу после установки и загрузки вам будет предложен выбор одного из трех типов игры. Это Data Base, Manager League и Pro Manager League. Data Base, правда, назвать игрой довольно сложно. Эта огромная база данных по всем упомянутым футбольным клубам, в которой можно посмотреть статистику любой команды за последние десять лет, а также сравнить ее показатели с любым другим клубом. Все статистические выкладки представляются в виде графиков и схемок, а не просто сухих цифр. База данных по игрокам впечатляет своим размером. Практически для каждого футболиста можно посмотреть его показатели, технические характеристики (звучит странно, но в игре это называется именно так), а также есть цветные фотографии почти всех игроков. Качество их, конечно, не впечатляет, но посмотреть можно.



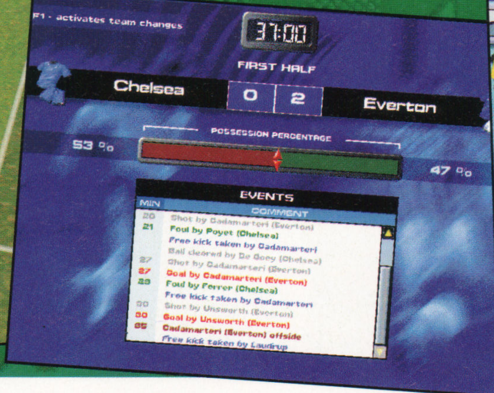
Функция просмотра игры носит чисто развлекательный характер.

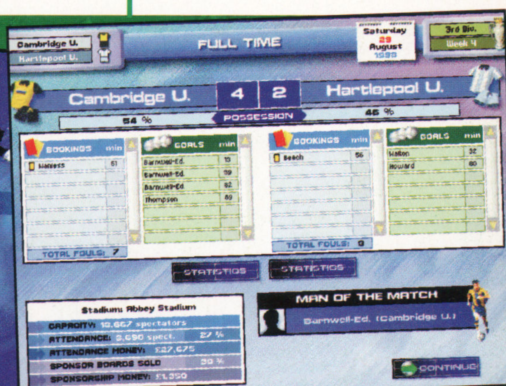
В режиме Manager League вам предлагается влезть в самую шкуру футбольного менеджера (в Англии вроде они также выполняют обязанности тренеров). Вы выбираете один из представленных клубов и занимаетесь исключительно им. Чтобы помочь вам сделать выбор, создатели на этом этапе включили всякую статистику. Далее выбирается уровень сложности. Вы можете взять на себя ответственность по всем аспектам деятельности вашего клуба либо любой из этих аспектов в отдельности. В помощь вам, как начинающему футбольному менеджеру, выделяется несколько помощников, которые вместе с новостями из печатных изданий и реализуют систему помощи в игре. Если вы достаточно круты, чтобы обойтись без всякой помощи, — можете от нее отказаться, и уровень сложности игры автоматически повысится. Можно заниматься исключительно игровой практикой команды — тренировать конкретных игроков, организовывать матчи, подбирать своей команде соперников в межсезонье и т. д. Предусмотрена также возможность выполнения исключительно тренерских функций, к которым относятся выбор игровой тактики в каждом конкретном матче и изменение ее по ходу игры, тренировки, проведение замен по ходу игры, и других. Многих, наверное, привлечет финансовая сторона деятельности футбольного клуба — для них предусмотрена возможность вести только денежные дела: учет денежных средств, привлечение спонсоров, продажа билетов на матчи и установка цен на них. Немалый доход любому клубу также приносит торговля символикой команды и сувенирами. Можете даже попробовать модифицировать свой стадион для увеличения числа посадочных мест. Стоит это недешево, зато и отдача может быть соответствующей. Организационные функции также немаловажная часть деятельности футбольного менеджера, в частности можно подбирать новых игроков для клуба. Для этого всего лишь нужно ввести данные нужного футболиста, некоторые детали предполагаемого контракта с ним и максимальную цену, которую клуб согласен заплатить. Через некоторое время становится доступен список подходящих кандидатур, которые можно приобрести.

Режим Pro Manager League несколько отличается от просто Manager League. В этой игре вам предстоит заняться исключительно своей карьерой, при этом переходя из одного клуба в другой (если, конечно, вы будете справляться со своими обязанностями). Выбор команд здесь несколько ограничен, и на новом рабочем месте вам предлагают достичь какую-нибудь конкретную цель. На начальном этапе предлагается возглавить клуб третьего дивизиона, и достаточно несложная цель, как, например, просто избежать увольнения или поднять клуб из нижней части турнирной таблицы в среднюю. По мере вашей успешной деятельности вам будут предлагать более

Режим Pro Manager League отличается от просто Manager League. Вам предстоит заняться исключительно своей карьерой, при этом переходя из одного клуба в другой.







Сразу после установки и загрузки вам будет предложен выбор одного из трех типов игры. Это Data Base, Manager League и Pro Manager League.

И так всю игру — менюшки всякие — скукотища!





Синие, те, что валяются на переднем плане, — это не наши. Наши — красненькие. Но не мешайте футбол с большой политикой!

привлекательные должности. В остальном все точно так же, как и в Manager League.

В целом игра довольна удобна и понятна в управлении. Все довольно логично и ясно. Иногда кажется, что сложные игры наподобие футбольных менеджеров очень трудно освоить. Предполагается, как правило, такой познавательный процесс, как тыкание во все кнопки клавиатуры с целью выяснить, что же каждая из них делает. В Premier Manager'99 все по-другому. Все управление осуществляется только мышкой, и на любом экране есть всего несколько мест, на которые можно нажать, причем к ним сделаны подписи, которые будут понятны даже людям, имеющим весьма поверхностное представление об английском языке.

Во всех симуляторах футбольного менеджера, которые мне приходилось видеть, сама игра была реализована довольно ущербно. В лучшем случае можно было посмотреть матч, где довольно условно прорисованные игроки бегали по зеленому полотну, которое символизировало травяное покрытие. В худшем — вы просто узнавали результат, с которым завершился матч. Premier Manager'99 совершил микропрорыв в технологии отображения самого матча. Для этого компания-разработчик использовала уникальный 3D-движок собственного производства.







Он, хотя и поддерживает графические акселераторы, все же достаточно тормозной и все еще не может сравниться с графическими технологиями, которые используются в чистых футбольных симуляторах, но все же положительные изменения налицо. Теперь вы можете полностью посмотреть игру, как если бы она транслировалась по телевидению. Непонятно, правда, если вы — тренер, как можно смотреть игру по телевизору да еще вносить коррективы в тактику команды и делать замены, но оставим эту неувязочку на совести создателей. Тем более, это выглядит логичным, если вы занимаетесь только финансовыми вопросами. Можно установить продолжительность матча от четырех до двадцати минут. Его, по большому счету, можно вообще не смотреть, а просто узнать, чем все закончилось. Функция просмотра игры носит чисто развлекательный характер. Похоже, счет (равно как и все остальные показатели) определяется еще до начала игры, а бегающие человечки выглядят довольно удручающе, причем незаметно никакого превосходства в классе более сильной команды — число ударов по воротам у обоих соперников примерно одинаково, просто более сильная команда чаще забивает.

Теперь вы можете полностью посмотреть игру, как если бы она транслировалась по телевидению.

Звуковое сопровождение матчей, к сожалению, совсем не на высоте. Ну шум трибун — он и есть шум трибун, тут и обсуждать нечего, ну тут есть еще продвинутый комментарий. Отвратный голос периодически называет фамилии игроков и еще несколько фраз футбольной направленности. Довольно убого, надо сказать. Вряд ли имеет смысл устанавливать просмотр матчей, если вы решили серьезно и долго поиграть в Premier Manager'99. Это излишество только портит в целом прекрасную игрушку и надоест через несколько матчей.

Сама игра представляет собой систему менюшек, где можно устанавливать различные параметры для наилучшего управления клубом. Графика здесь имеет небольшое значение, но стоит отметить, что выполнена довольно качественно и продуманно. И это при том, что разрешение совсем небольшое, и возможности его менять не предусмотрены (в отличие от просмотра матчей, где его можно изменять от 320x200 до 800x600). Из звуков можно выделить музыку. Она достаточно ненавязчивая и совсем не утомляет, к тому же можно ее отключить.



Итак, хочется отметить, что игра сделана качественно и играть в нее интересно. Особенно она должна понравиться поклонникам футбола в целом и английского футбола в частности. Прочувствуйте все стороны футбольной жизни «изнутри» большого английского клуба, а также, как говорит один известный футбольный симулятор, играйте в футбол.





Александр Рытиков

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

БОМБИТЬ ЗНАЧИТЕЛЬНО ДОРОЖЕ...

Итак, на планете Земля наступила весна 1940 года. И вместе с ней на Польшу и Францию наступила жестокая пята немецких захватчиков. Огромные армии сражаются на полях битв и исчезают в волнах истории... Гробится техника, со страшной нелогичностью вырезаются целые народы, зарывается в землю огромное количество стали... Но надежда не потеряна, постоянно ведется та, скрытая **борьба**, которую не так-то просто увидеть.

Какая разница, кто хороший, а кто плохой? Главное — у кого ружье!

«Ожившие мертвецы: Армия тьмы»

Да, есть еще герои, и эти герои — маленький отряд коммандос под вашим предводительством, который бесстрашно, подчас невероятно рискуя собственной жизнью, уничтожает самые важные военные объекты немецких захватчиков. Отряд ваш мал, но (вот уж действительно!) удал. Четыре, а то и три человека должны справиться с огромным количеством противников, оставаясь при этом невидимками. Вы и только вы сможете решить, будет ли остановлено безжалостное продвижение. И помогут вам лучшие из лучших, умнейшие из умнейших, и вообще бойцы, которым нет равных. Кто они, эти герои?

О прошлом

Те, кто играл в предыдущую часть игры Commandos: behind the enemy lines может временно отвлечься и попить кофе... Разговаривать придется с теми, кто по каким-то неведомым причинам пропустил предыдущую серию этой гениальной по своей сути и не менее удачной по исполнению игры. Почему я так смело берусь это утверждать?

Ну что ж, по порядку: во-первых, сюжет. Наконец-то хоть какое-то разнообразие в мире игр аркадно-стратегической направленности. Именно аркадно-стратегической, потому как рука не поднимается отстучать на клавиатуре слова, что это аркада или это стратегия. Вроде бы игра аркадна по своей сути: твои (хорошие), чужие (плохие), миссия (эти бывают разными). И флаг тебе в руки, и барабан тебе на шею,

Паспорт

COMMANDOS: beyond the call of duty

Жанр:	тактическая RTS
Разработчик:	Pyro Studios
Издатель:	Eidos Interactive
URL	www.eidos.com

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x
Players:	1—6
Released:	04/99

SVGA w/1Мбайт, mouse, sound board


Графика достаточно высокого качества, которая умудряется не загружать компьютер по самый процессор.

и вперед грудью на амбразуры врага. Ан нет! Этот фокус тут не пройдет! По сюжету мы попадаем в самый разгар войны и не какой-нибудь там вьетнамской, а самой что ни на есть настоящей Второй Мировой. И хотя чужих по-аркадному значительно больше, это вовсе даже не означает, что их придется подавлять сплошь и рядом силой своего оружия. Нет, господа офицеры! Умом, только умом! И вот тут-то и начинают проглядывать элементы стратегии, когда приходится управлять несколькими солдатами одновременно, синхронизировать их действия и следить за счетчиком здоровья каждого, потому как гибель одного приводит к провалу всего подразделения (один за всех?!..), как, к сожалению, часто и происходит в жизни. Так что делаем вывод – перед нами тактический симулятор военных полевых операций.

Во-вторых, реалистичность. Ну, ежели мы во Вторую Мировую залезли, то ясное дело, что там не может быть истребителей «Стелс» и прочей навороченной техники. Там даже автоматов нормальных не на всех хватало. А посему придется, господа, обходиться обычным пистолетиком, да кучей разнообразных умений по тихому, безмолвному разрешению конфликта между вами и вашим врагом. Ну, а так как врагов всегда больше, так как они вооружены покруче вас самих, так как они очень нервозно реагируют на обнаруженные трупы соратников, придется действовать не просто аккуратно, а ОЧЕНЬ аккуратно. А? Каково? И никакой вам беготни от противника, чередуемой с автоматно-пулеметно-ракетной стрельбой. Здесь вам не тир! Ну и, естественно, попытка максимально приблизить физическую модель к реальной жизни.





В-третьих, исполнение. Графика достаточно высокого качества, которая умудряется не загружать компьютер по самый процессор, из-за чего тот нередко начинает выкидывать очень красивые финты ушами.



Даже при 800x600, в котором игра смотрится просто великолепно, Pentium 166 (с 32 Мбайтами оперативки) достаточно шустро шуршал и не выказал особого недовольства. Музыка выполнена просто на пятерку. С ее помощью разработчики прекрасно оттенили атмосферу напряженности каждой миссии, достигая таким образом еще большего эффекта присутствия.

Поэтому что бы там ни говорило жалкое меньшинство, игра была действительно великолепная. И вот, наконец, появляется аддон. С жадными глазами покупается диск, теперь бегом домой: играть, играть и еще раз играть.

Кстати,
музыка выполнена просто на пятерку. С ее помощью разработчики прекрасно оттенили атмосферу напряженности каждой миссии, достигая таким образом еще большего эффекта присутствия.

Секретное досье (эксклюзив)

Сержант Джерри МакХэйл, Малыш. Диверсант.

Родился в Чикаго (США). Поступил в корпус морской пехоты в 1937 году. С 1934-го по 1937 год был чемпионом США по дзюдо. В 1939 году его осудили на 15 лет строгого режима за убийство офицера во время тренировочной миссии. В 1940 году приговор был смягчен в связи с зачислением в отряд коммандос. Участвовал в двух боевых операциях, уничтожил множество вражеских солдат. Прекрасно владеет холодным оружием, всеми видами рукопашного боя, умеет взбираться по вертикальным стенам, а также переносить различные тяжести. Любимые виды оружия: пистолет и нож.

Рядовой Фрэнсис Т. Вулридж, Герцог. Снайпер.

Родился в 1909 году в Шеффилде (Англия). Происходит из старинного дворянского рода. Чемпион Мюнхенской олимпиады 1936 года по стрельбе. С 1937 года служил в Британской королевской армии. В 1940 году поступил в отряд коммандос. Удостоен военной медали за уничтожение немецкого коменданта Нарвика. Прекрасный стрелок, бьет без промаха. Предпочитает, понятное дело, снайперскую винтовку.

Рядовой Джеймс Блэквуд. Матрос.

Родился в 1911 году в Мельбурне (Австралия). Работал морским инженером, окончил Оксфорд. Трижды входил в состав команды гребцов, выигравших соревнования между Кембриджем и Оксфордом. Великолепный пловец. Пересек на спор Ла-Манш. С 1935 года служил на флоте. В 1936 году произведен в капитаны. В 1938 году был разжалован в сержанты за некий «инцедент» во время отдыха на Гавайях. За дальнейшее неправильное поведение генерал Стафф в 1940 году предложил уволить его из армии или перевести рядовым в отряд коммандос. Участвовал в Дюнкерской операции и спас 45 британских солдат от плена. Умеет управлять моторной лодкой, катером и более крупными судами. Плавает с аквалангом. При себе всегда имеет акваланг, гарпун и надувную лодку.

Во-первых, карты миссий немного подросли и усложнили свою структуру. Во-вторых, сложность просто поражает.









Рядовой Руссель Ханкук, Ад. Сапер-подрывник.

Родился в 1911 году в Ливерпуле (Англия). В 1933 году работал пожарным. В 1934 году поступил в департамент взрывных работ. В армии с 1939 года. В отряд коммандос поступил добровольно (!!!) в 1940 году. Участвовал в осаде Сен-Назара, произвел массу пиродиверсий, нанесших большой урон немецкому гарнизону. Надолго вывел из строя портовые сооружения. Был захвачен в плен, совершил четыре попытки побега, последняя из которых оказалась успешной. Умеет обращаться с любой взрывчаткой, а также с капканом, ножницами для проволоки, гранатами, различными часовыми механизмами для бомб.

Рядовой Сид Перкинс. Водитель.

Родился в 1910 году в Бруклине (Нью-Йорк, США). Имеет длинный криминальный послужной список (угон автомобилей, вооруженное ограбление и т. п.). В 1934–1937 годах работал как автомеханик днем и как угонщик ночью. В 1937 году был арестован, бежал из тюрьмы в Англию. Чтобы скрыться от американских властей, завербовался в армию. В 1938–1940 годах сотрудничал с английской разведкой, испытывая образцы оружия и техники, похищенной у немцев. В 1941 году встретил Пади Майна, который и завербовал его в коммандос. Участвовал в двух боевых операциях, уничтожил 8 немецких истребителей и много другой военной техники. Умеет управлять всеми типами автомобилей, мотоциклов, даже танков. Стреляет из всех видов оружия, имеющихся на вооружении у немецкой армии.



Рядовой Рене Дюшамп, Спуки. Шпион.

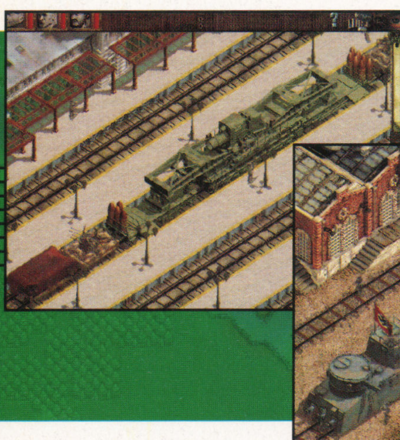
Родился в 1910 году в Лионе (Франция). В 1934 году поступил на французскую секретную службу. В 1935–1938 годах работал шефом безопасности французского посольства в Берлине. С началом войны поступил в армию. После разгрома Франции примкнул к движению Сопротивления. Вошел в контакт с британским командованием и был привлечен для выполнения специальных заданий в отряде коммандос. Участвовал во многих диверсионных и разведывательных вылазках. Добыл много важных сведений из немецких и итальянских штабов. В совершенстве владеет французским, немецким, итальянским и русским языками. Способен, переодевшись в форму немецкого офицера, проникнуть в расположение неприятеля. Специальное снаряжение: шприц и ампулы с ядом, а также усыпляющий газ.

Во время игры будут появляться также некоторые дополнительные персонажи, как-то: датский связной (или связная). Но о них нам почти ничего неизвестно.



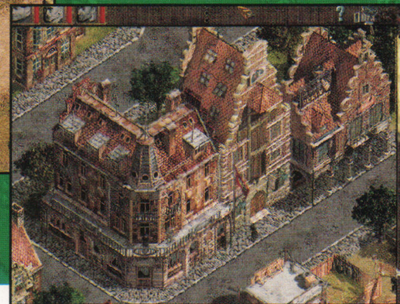
Что их ждет?

Вот такие вот герои поручены нам. Именно с их помощью (ну и, конечно, с помощью собственного ума и изворотливости) придется выполнять сложнейшие миссии, коих в игре всего лишь восемь. В первых «Коммандосах» было двадцать миссий. Тут стоит отдать должное разработчикам: они решили брать не количеством, а качеством. Во-первых, карты миссий немного подросли и усложнили свою структуру. Во-вторых, сложность просто поражает. Если вы не играли в первую игру, вам просто необходимо внимательнейшим образом изучить для начала Tutorial, научиться хорошо и координированно управлять своими подопечными, иначе их ждет верная гибель. В ином же случае вашим солдатикам предстоит выполнить восемь совершенно новых миссий.









Теперь наши коммандос обладают столь необходимым умением отвлекать противника. Причем делают они это самыми разнообразными способами.

Естественно, теперь можно, предварительно оглушив, захватить в плен немецкого солдата или офицера и заставить его делать то или иное.

Новые фичи

Кроме уже названного углубленного интеллекта, стоит отметить, что теперь наши коммандос обладают столь необходимым умением отвлекать противника. Причем делают они это самыми разнообразными способами. Каждый из коммандос несет за пазухой камень, который можно кинуть (правда, недалеко), чтобы противник обратил туда свой взор (правда, ненадолго). Количество камней не ограничено, что определенно радует. У убитых немецких солдат можно конфисковывать также сигареты, которые тоже можно кидать, только они отвлекают противника подольше («Минздрав предупреждал...») Ну и, конечно же, у захваченных немецких солдат (да, да, не все ж их резать!) за пазухой обязательно найдется интересный журнальчик... Покидываете, немчура тащится, а сзади подкрадывается страшный и смертельно опасный коммандо...

Появилось и новое оружие. Коротокствольная винтовка, например. Появились гестаповцы, которые с радостью готовы опознать замаскированного шпиона, а вернее нашу девушку-связного, которая должна будет похитить документы в последней миссии.

Очень классное добавление: теперь можно, предварительно оглушив, захватить в плен немецкого солдата или офицера и заставить его делать то или иное (в основном отвлекать своих собратьев). Крайне удобно. Только не надо забывать, что вас видят по-прежнему! А посему вам не удастся пройти всю миссию с помощью струсившего фрица.

Ну и, конечно, доработана графика, появилось несколько новых зданий и несколько новых машин. В общем, всякая мелочевка.

Камнем по огороду

Но все-таки хотелось бы заметить, что остались странные и лично мне абсолютно непонятные «приколы». Например, объяснит ли мне кто-нибудь то, что управлять лодкой может только моряк? Нет-нет, все ясно, так хотят разработчики. Но это же сильнейший удар по реалистичности! Я еще могу понять отсутствие умения других коммандос плавать с аквалангом, но грести веслами на лодке, по-моему, может каждый нормальный человек. Странно это как-то. (Вот не согласный я с уважаемым автором. Как мне кажется, универсализация персонажей лишила бы игру своей уникальной атмосферы и сильно бы облегчила процесс прохождения. А это не есть хорошо. — *Прим. отв. ред.*)

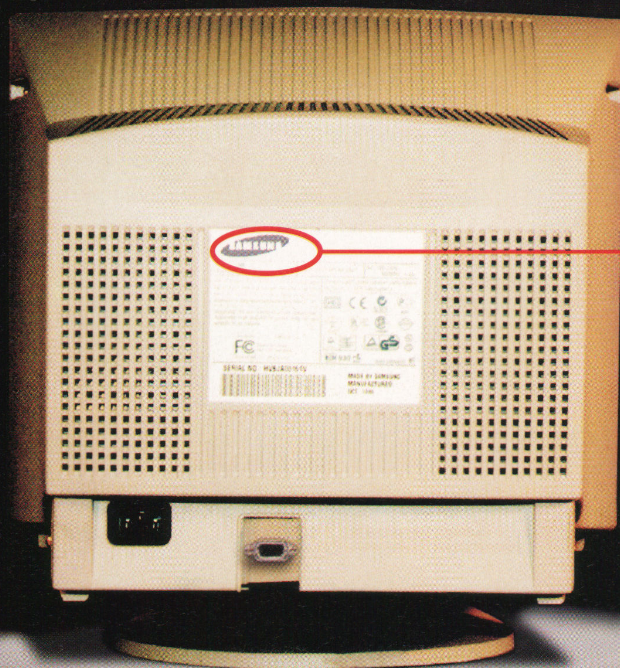
Между прочим, очень забавно наблюдать за реакцией немцев, когда кидаешь в них камни (те самые, которые призваны отвлекать внимание и которые непонятно где таскают в неограниченных количествах с собою ваши подопечные). Дело в том, что опять-таки в жизни камнем можно и убить, а вот в Commandos почему-то так не получается. Сколько бы булыжников ты ни кинул... Обидно ведь...

Моряк упорно отказывается стрелять гарпуном из-под воды, хотя абсолютно непонятно, что там может мешать. Но это все придирки к реалистичности, не более того. Самое неприятное, что разработчики так и не исправили то, что меня лично сильно бесило в первой серии игры: кривые траектории передвижения. Это была болезнь, как ваших, так и вражеских солдат. А заодно и всех автомобилей, самолетов и катеров. Они движутся страшно неестественно. Такое ощущение, что они стремятся ломануться по прямой, не видя перед собой ничего. Из-за этого они буквально протирают носом дыры в стенках. Глупо это выглядит.

Но в общем...

Но несмотря на предыдущие абзацы, Commandos: beyond the call of duty быть! Игрушка очень затягивает, как и первая серия. Очень достойная весчь! Будем теперь сидеть и предвкушать следующие серии игры. Или хотя бы аддоны...

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА МОНИТОРА SAMTRON?



На обороте логотип мирового лидера в производстве мониторов компании SAMSUNG, выделяющей на проведение научно-исследовательских работ свыше 7 миллиардов долларов в год.

Результат? Полная линия мониторов SAMTRON с размером экрана 14", 15", 17" рассчитана на покупателя, не требующего всех сложных функций и возможностей настроек, присущих высшим моделям мониторов, но требующих высокого качества и отличной сервисной поддержки, а также ценящего свое здоровье и удобство во время работы и отдыха.

Несмотря на кажущуюся простоту, нельзя недооценивать его "простых" ноу-хау, например в мониторах SAMTRON используется технология ImagePower, делающая изображение четким, высококонтрастным и позволяющая работать с частотой от 85 Hz и выше! Включите его и убедитесь сами, что наше краткое описание не смогло полностью передать все его превосходства.

Гарантия на мониторы с диагональю 14" - 2 года, 15" и 17" - 3 года, обеспечивается самой обширной сетью сервисных центров.



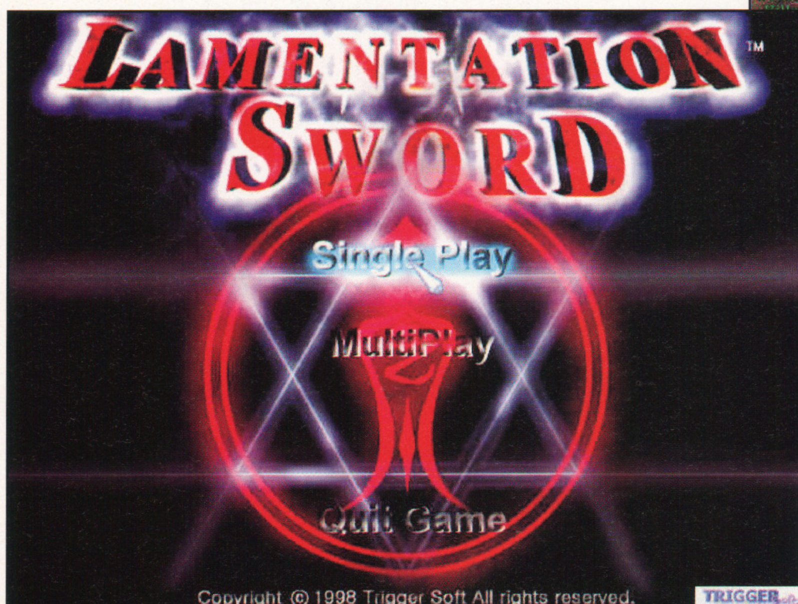
SAMTRON

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО SAMSUNG ELECTRONICS В МОСКВЕ:

(095) 797-2355 (56-62), e-mail: info@samsung.ru, web-site: http://www.samsung.ru,
фирменный магазин 208-1654

Москва (095) Формоза 234 2164 (5 линий), Технотрейд 291 2686, X-Ring 719 9580, Олди 178 9044, Вист 159 4001(10 линий), 273 9997, Роско 213 8001, Партия 742 5000, 742 4000, Валга 299 5756, НИКС 216 7001, Corvette 369 0694, Inel 742 6436, Сатурн 148 9461, Техмаркет Компьютерс 214 2121, Лизард 490 6536, JIB 917 0503, SMS 956 1225, **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010, Квеста 33 2407, Адитон 28 5453, Мультиштерн 52 6195, **Волгоград (8442)** Вист 327 932, **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 90 55, **Ростов-на-Дону (8632)** Ростов Микро Системс 63 57 77, Вист-Дон 63 54 30, **Краснодар (8612)** Владос 64 28 64, Компьютерные системы 55 99 94, Трэйд Мастер 55 50 40, **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 79 05, Бытовая Автоматика 37 19 49, **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 18 68, **Иркутск (3952)** Анком 510 510, **Омск (3812)** Вист 54 43 84, Надежда 31 56 58, **Ижевск (3412)** Элми 23 20 26, **Тула (0872)** Вист 20 01 31, **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 85 85, **Самара (8452)** Хардлайн 73 38 92, **Тольятти (8482)** ИнфоЛада 40 66 40, Альба 22 94 53, **Уфа (3472)** Форте 35 89 14, **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 87 89, **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 336 05, **Санкт-Петербург (812)** Авекс 110 1188, Вист-СПб 325 6898, Формоза-СПб 119 5861, Ладога 325 8202, МТ Компьютерс 186 9410, Партия Балтика 296 8094

SAMSUNG ELECTRONICS





Такой фонтан вы сможете найти в любом селении. И такой домик вы сможете увидеть в любом селении. И такую мостовую вы сможете найти в лю... Нет, фантазия разработчиков действительно поражает.

Кирилл Алехин ака Maza

LAMENTATION SWORD

Беспросветный клон



Согласно результатам секретного исследования, проведенного нашей редакцией в сотрудничестве с ассоциацией «Дети Зимбабве за перенос порнографии из компьютерных игр в жизнь», рядовой потребитель журнала перед вдумчивым прочтением статьи сначала внимательно просматривает прилагаемые скриншоты, мысленно соотносит увиденное с возможностями своего компьютера и только потом, в случае благоприятного впечатления, приступает непосредственно к чтению.

Паспорт

Lamentation Sword

Жанр:	rpg\ dumb action
Разработчик:	Trigger soft
Издатель:	E2Soft

URL www.e2soft.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
HDD:	170 Мбайт

Результат подобной лени крайне печален: наши нетленные (о да!) труды прочитываются далеко не всегда, не всеми и довольно часто (осуждающе качает головой) не до конца. Право слово, зря вы так. Мы же стараемся! Работаем! Ночами не спи... Гм. К чему это я? Ах да. Раз многие из вас все равно не дочитают до конца, давайте, наплевав на стандартную схему, сразу подведем логический итог на тему «Играть или не играть?», чтобы продолжить беседу только с самыми терпеливыми. Итак, подопытный Lamentation Sword (далее LS) — совершенно неиграбельный продукт, покупать который не рекомендуется даже большим фанатам жанра. Переварили? Вот и славненько. Непонятливым — на выход, остальные — одевайте марлевые повязочки и за мной, будем препарировать.

Халтура в теории

Журнальное место слишком ценно, так что давайте расходовать его со смыслом. Я не говорил, что LS must die? Еще скажу. Знакомство с ЭТОЙ игрой должно быть аккуратным, но точным, чтобы другим неповадно было.

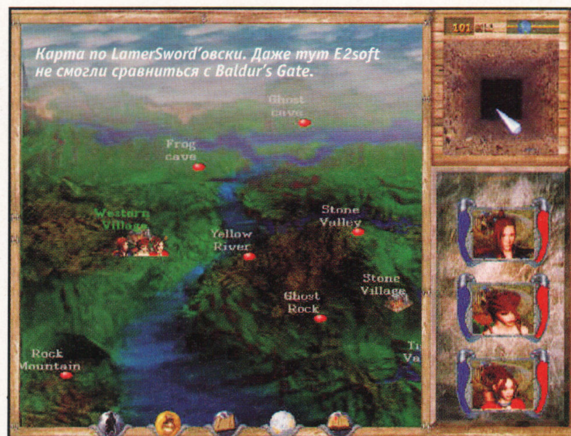
«Отличная RPG в стиле Diablo». Как ни странно, это про LS и сказано людьми, которые в играх разбираются. Скромно? Зато как звучит! Точно такое же определение было

дано не-скажу-кем первому Fallout'у и Hexplore — достойная компания для любой игры. Но... Шура, нас обманули! (c)

Первые сомнения закрадываются еще при просмотре заставки, угнездившейся в крохотном окошке 320 на 200 (возможно и меньше, с линейкой неползал). Череда коротких эпизодов, призванная познакомить нас с ГГ (главными героями), на треть состоит из японских иероглифов и, мягко говоря, не справляется со своей задачей, а даже наоборот — приводит в замешательство.

В целом предыстория такова: Синеволосый панк. С мечом. Разбирается с монстрами. Новая сцена — уже другой неформал, но тоже с мечом и монстрами. Сцена третья — девушка. Прыгает. Погибает. У ее могилки сидит еще одна девушка и плачет. Вот и весь сказ. Прониклись? Для тех, кто все еще ничего не понял, после скромного меню и new game следует небольшой рассказик, повествующий о вновь прорвавшемся в наш многострадальный мир зле и нашей прямой обязанности это самое зло остановить. Кто-то до сих пор думает, что в RPG должен быть завораживающий сюжет?! Ну разве что глупые чукотские дэвушки, не иначе! (Чукотские девушки — умные, проверено. — *Прим. отв. ред.*)

На первой же зачищаемой карте можно прокачать свою партию до любого уровня — было бы терпение. Дисбаланс на лицо? А... Ерунда...



Карта по LamerSword'овски. Даже тут E2soft не смогли сравниться с Baldur's Gate.





С гранатою в кармане, с чекою в руке... Нет, это из другой песенки. Здесь мы обойдемся мечом.



Халтура на практике

Игра просто переполнена такими же штампами, каковым является и сюжет. Группа героев появляется рядом с деревенькой, состоящей из десятка домов и такого же количества жителей. Корявые «местные» готовы стоять днями и ночами, лишь бы «впарить» вам слабенькое зелье, перочинный ножик или пожаловаться на тяжелую деревенскую жизнь. Но мы бедны, как папа Карло, так все их надежды, по крайней мере сначала, оказываются обманутыми.

Эта деревня, увы, не единственный оазис жизни, но вспоминая о других «проявлениях», волей-неволей задумываешься, как же сильно обогнал нас LS по вопросам клонирования, по крайней мере одним барашком тут не ограничились: населенные пункты не отличаются друг от друга не только расположением домов, но и лицами местных жителей вкупе с предлагаемыми ими товарами. Все деревеньки соединены между собой телепортаторами, так что любопытные исследователи могут оперативно прошвырнуться и позабавиться старой детской игрой «найди 10 отличий». Говорят, некоторым это удалось.

Дальше — хуже. Мы выходим зачищать окружающий мир от озлобленной недостатком свежей пищи нечисти. Весь местный мирок поделен на карты а-ля **Baldur's Gate**, но если в BG тщательно прорисованный ландшафт практически полностью занимал 5 дисков, то весь LS (без архива) занимает 196 Мбайт, так что художественное исполнение мира можно себе представить. Все ужасающе плоско, серо и коряво. Аминь.

Враги у вас соответствующие: блеклые и неоригинальные. Но не в них счастье, а в том, откуда они появляются. Супротивники в прямом смысле лезут изо всех дыр, ведущих (не удивляйтесь!) прямо в ад. Соответственно, зачистить уровень полностью не удастся — на ваши мечи будут напрыгивать все новые, и новые, и новые...

Что делают настоящие герои с монстроклепательными hell-отводами? По задумке E2Soft — затыкают. К заветному отверстию (как бы пошло это не звучало) подходит наш маг, кастует заклинание и — опаньки! — монстрячий роддом запечатывается внушительным валуном, а герою выдают внеочередную прибавку к expiriens'у. Забавно, хотя намного человечнее было бы просто заставить бойцов носить с собой лопату. Но житейский опыт показывает, что нет никакого проку закрывать дорожки в ад: гораздо выгоднее найти отверстие попроизводительней, окружить его своими бравыми вояками и целенаправленно устраивать геноцид всем выползающим на свет уродцам. Таким образом, на первой же зачищаемой карте можно прокачать свою партию до любого уровня — было бы терпение. Дисбаланс налицо? А... Ерунда... LS обезображена не только дисбалансом.

Игра просто переполнена штампами. Группа героев появляется рядом с деревенькой, состоящей из десятка домов и такого же количества жителей.

Пришедшие с мечом

Добрались-таки до «героев магии и меча» в интерпретации LS? Значит, пришла пора узреть еще одну, клонированную личину игры. Все, что касается ваших персонажей,



Телепорт из Western Village в Eastern Village. Господи, ну до чего же оригинально...

скромно слизано с Diablo, разве вам не приходится выбирать одного из трех воителей — все они входят в вашу партию просто по умолчанию.







Лохматые герои неотличимы друг от друга, а мечи (размером с неплохое копье) смотрятся совсем даже не смешно.

Первое, что бросается в глаза, — это ярко выраженная классовая направленность всех трех монстроборцев. Один виртуозно обращается с мечом, второй — знаток магии, а девушка со скоростью станкового пулемета заплевывает всех стрелами из лука. Чесслово, где-то мы все это уже видели...

Но если на классы копирайты не поставишь, то система развития персонажей однозначно диабловская. Разве что к привычным ловкости\силе\магии добавлен некий brain. На практике героям эта вещь совершенно без надобности, и с увеличением массы (а как еще можно понять brain +3?) «мозга» их тупость остается неизменной. Реализовано это просто: в двух шагах слабенький маг будет на смерть рубиться с шипастой заторможенной черепахой, а закованный в броню воин лишь тупо ухмыльнется и отвернется в другую сторону. Цена подобной халатности — смерть попутчика, но человеку с brain 17 на это, разумеется, плевать.

Опыт набирается каждым героем в отдельности, что приводит к самым что ни на есть предсказуемым последствиям. Самый наглый (у меня — лучница) вырывается вперед и в развитии быстро обгоняет попутчиков. Дальше — как снежный ком. Из-за его прыти напарники остаются без жертв, так как он загребает все «сладенькое», и в итоге игра сводится к управлению одним персонажем. А зачем тогда, спрашивается, нужна партия? Что же, еще один пример потрясающего баланса.

На закуску

Обливать грязью проработанность мира можно долго, но самый смачный плевок достанется именно внешнему виду игры. Переигравшие в Final Fantasy 7 и обсмотревшиеся замечательных мультиков «Сэйлор мун — луна в тельняшке», разработчики стилизовали весь свой кривоватый мир под японский стиль «анимэ». Рассказывать, что есть «анимэ» — занятие долгое и нудное, так что ограничим характеристику разноцветными прическами, огромными глазами и наивными лицами персонажей. Тем более, что этим же ограничился и E2Soft. Может быть, это и оригинально, но не в таком исполнении: лохматые герои неотличимы друг от друга, а мечи (размером с неплохое копье) смотрятся совсем даже не смешно. Судя по всему, игру клепали не особо вдумываясь в японскую философию, потому и получилось все весьма (и весьма!) некрасиво и поверхностно.

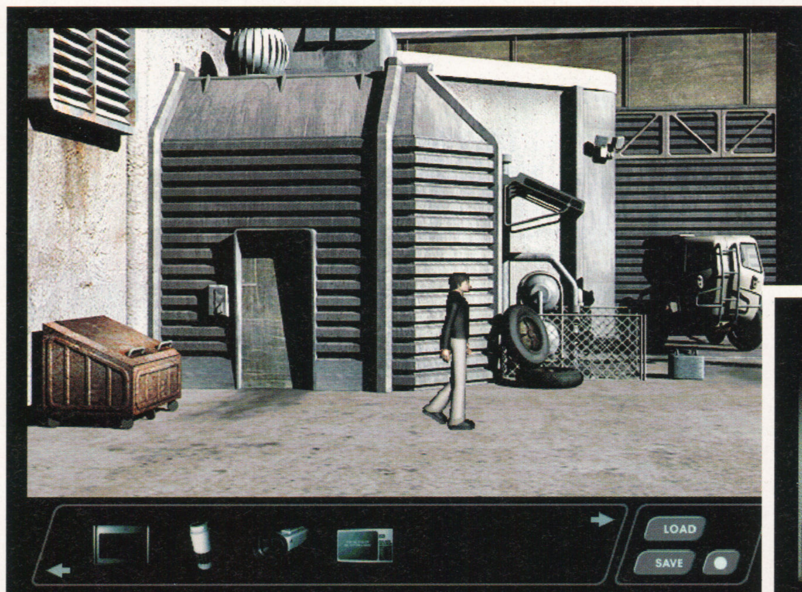
Но неудачный дизайн — это еще терпимо. Намного уродливее смотрится пиксельный движок игры, гордящийся своей редкостно блеклой палитрой и потрясающей недоброкачественностью. Анимация персонажей на уровне Sindicate в 1999 году? Потрясающе. Расплывчатость фигур, как в Hexplore? Невероятно! И так далее...

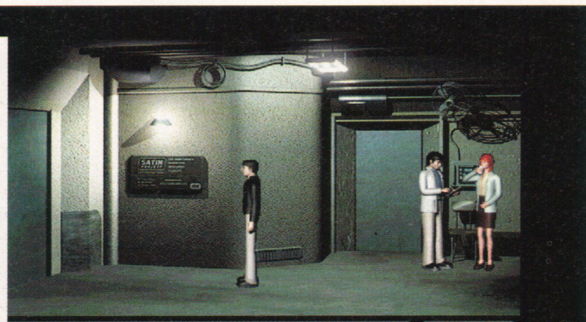
Звуковое оформление и мультиплейер оставим на потом, вплоть до пополнения нецензурного словарного запаса. И то и другое в принципе присутствует, но уж слишком невнятно, чтобы хоть как-то задержать наше внимание. Хотя не могу не отметить, что музыка по умолчанию отключена: подобная самокритика делает честь даже таким неудавшимся девелоперам.

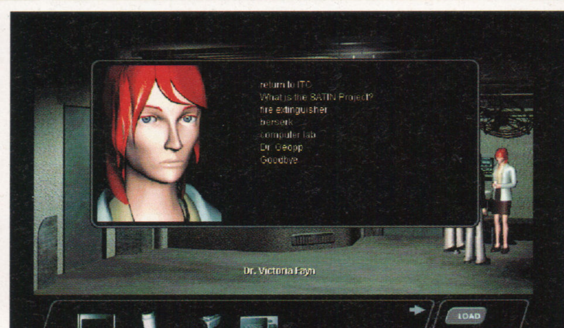
Гм. Ждете мрачных итогов? Итоги мы подвели в самом начале и добавить к этому нечего. LS must die? О нет, ибо при радостном крике «MD!» само собой напрашивается сравнение с Windows, а «окна», несмотря на глюкавость, — очень даже достойный продукт. LS RiP? Тоже мимо. Пока коробки лежат на прилавках, говорить о смерти еще рано. В общем, нет в моем словарном запасе громкого и модного выражения, способного точно охарактеризовать LS. Ему сегодня повезло. И все-таки уверен, что вы меня поняли.



Firewall собственной персоной.







Алексей Кравчун aka Gomolog

ZERO CRITICAL

Наше поколение выбирает...

I'm sentimental, if you know what I mean;
I love the country but I can't stand the scene.
And I'm neither left and right.
I'm just staying home tonight,
Getting lost in that hopelles little screen.

Leonard Cohen

Когда-то в России, и правда, жило беспечное юное поколение, которое улыбнулось лету, морю и солнцу — и выбрало «Пепси».

Виктор Пелевин

Что делать, если крыша давно протекла, если последние полгода мучают непроходящие головные боли от неумолимо несущейся вперед компьютерной технологии, если купленный позавчера 3D-ускоритель сегодня уже можно списывать на металлолом, а новая игрушка, которую ждал два года, просто отказывается запускаться, выдавая сообщение «no enouth memory»? Не спрашивайте меня, что делать в таких случаях. Лучше спросите разработчиков игры Zero Critical, ребят из компании Bethesda: я уверен, они знают ответы на все подобные вопросы. Точнее, один ответ. Он очень простой: «Надо делать старые игры». Вы спросите, как это понимать. А я вам объясню.

Когда я впервые увидел Zero Critical, мне захотелось плакать от счастья, потому что я вернулся в детство. Я вспомнил свою первую «трешку» с VGA-монитором и множество самых разнообразных квестов и квесточков, которыми тогда был переполнен рынок компьютерных игр. Они все были на одно лицо: с отрендеренными полностью статичными «задниками» и главным героем, плавно плывущим из одного угла экрана в другой, с немыми диалогами и вечным пиксельхантингом. Отличались эти игры, наверное, только названием, но играть в них было почему-то весело. Раз за разом, проходя по сути одну и ту же игру, человек получал какое-то эстетическое наслаждение, которое заставляло его вновь возвращаться и играть. По моему личному убеждению, в этих играх присутствовал дух той эпохи, нечто подобное поколению «Пепси» из далеких семидесятых. Эпоха пролетела,



Паспорт

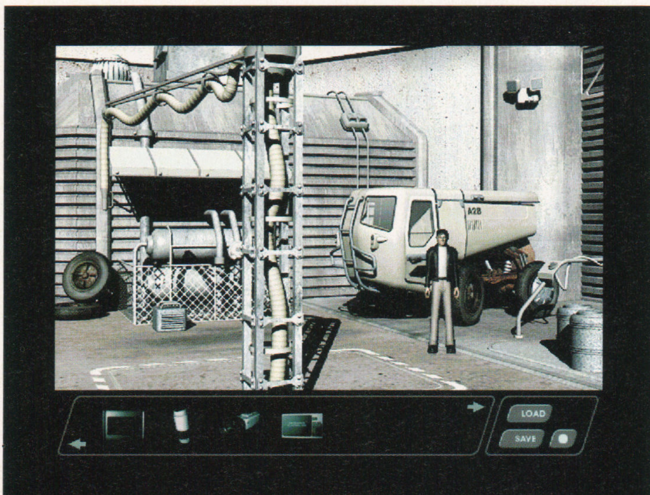
ZERO CRITICAL

Жанр:	квест
Разработчик:	Bethesda Softworks
Издатель:	Bethesda Softworks

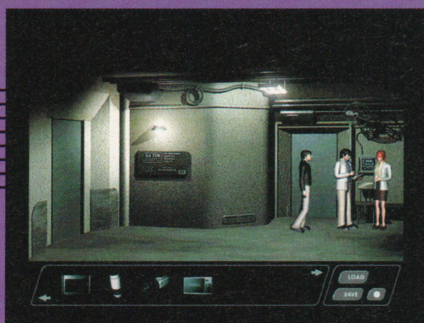
URL www.bethsoft.com

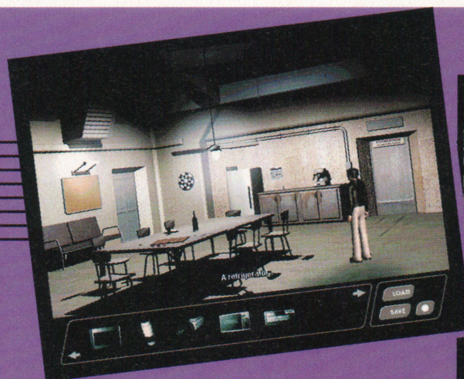
Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 75/100 МГц
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	4x



и теперь геймеры предпочитают 3D-технологию статичному рендерингу и низколобый экшн старому мозголомному квесту. Но живы еще люди, помнящие те







Когда я впервые увидел Zero Critical, мне захотелось плакать от счастья, потому что я вернулся в детство.

славные времена, когда домашний компьютер был непозволительной роскошью, а все игры проходились в рабочей обстановке тайком от пристального взгляда начальника отдела. Им и только им посвящается весь нижеследующий текст.

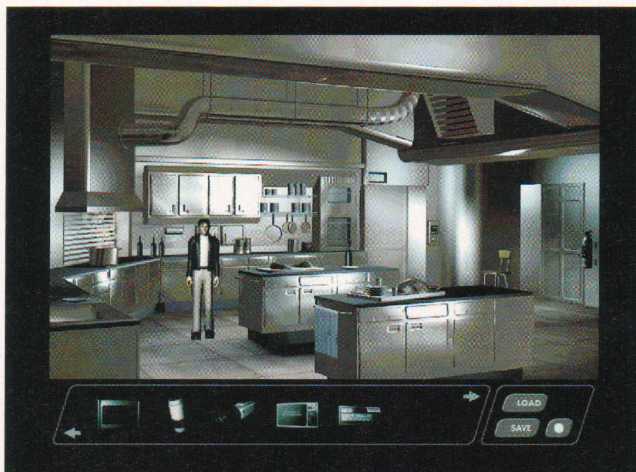
На далекой планете с гордым названием Reoma случилось ЧП. В одной из научных лабораторий, работающей над сверхсекретным проектом SatinRift, произошло убийство. Один из сотрудников отдела доктор Victoria Fayn по невыясненным причинам отправила на тот свет своего коллегу по работе Джепа. Поскольку планетка мирная и своей службы безопасности на ней попросту нет, вас отправляют на место преступления в целях выяснения обстоятельств убийства и, при необходимости, ареста доктора Fayn.

Игра начинается с вашим прибытием на Реому. После разговора с несколькими сотрудниками отдела и проведения ряда компьютерных экзекуций выясняется, что проект SatinRift давно свернут и под его эгидой проводятся совсем иные исследования, направленные отнюдь не во благо человечеству; что все сотрудники отдела под завязку напичканы какой-то электроникой и, по сути, представляют собой киборгов в человеческой оболочке; что доктор Fayn не совсем в своем уме и задумала чуть ли не всемирный переворот, а покойный ныне Джеп пострадал за то, что совал нос не в свое дело. Вам предстоит восстановить справедливость и наказать виноватых.

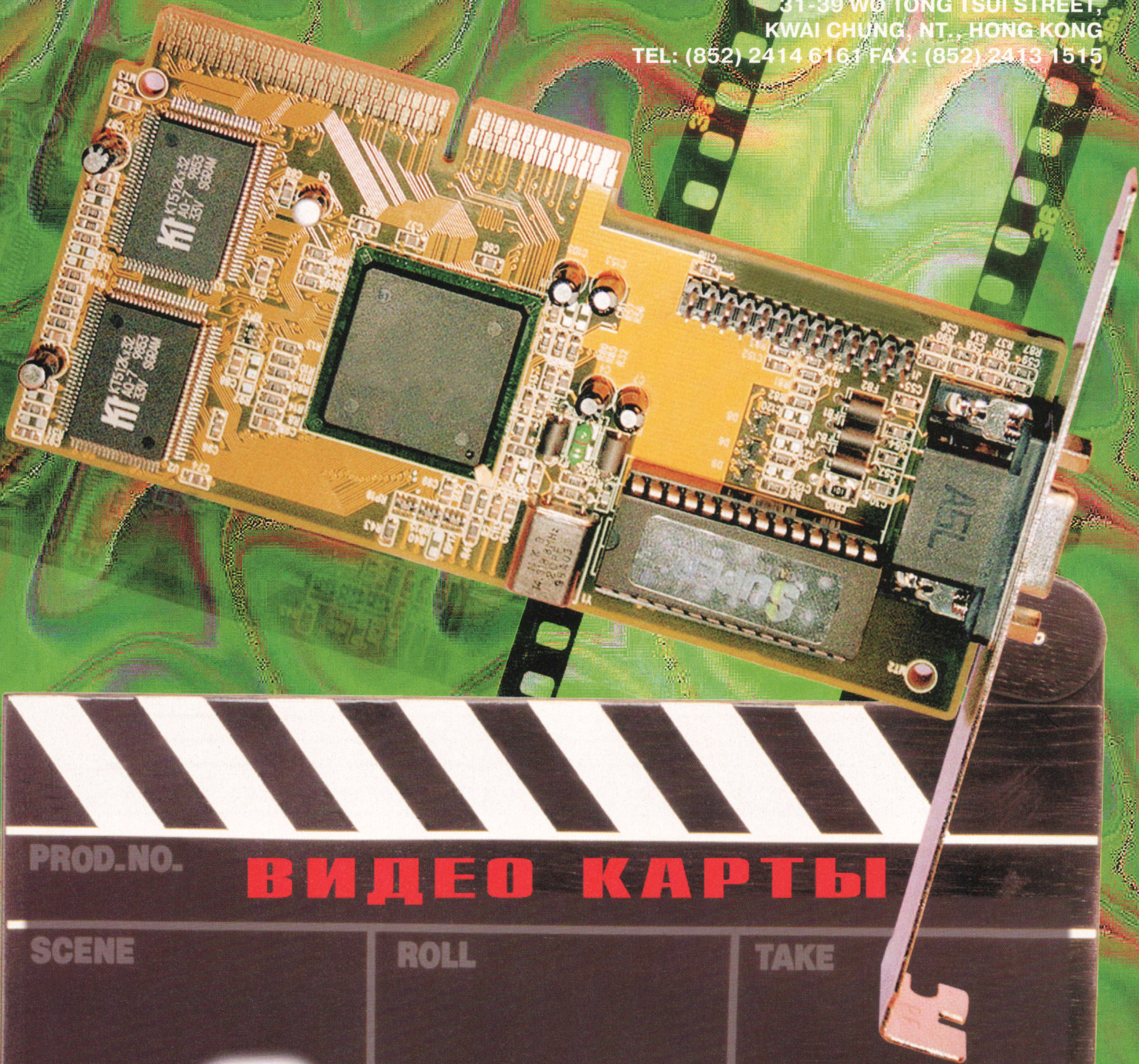
Мы имеем хороший квест пятилетней давности со всеми свойственными тому времени качествами, которые в день сегодняшний многие расценят как недостатки.

Игра построена по принципу классического разговорного квеста: вы бегаете из комнаты в комнату, разговариваете с различными персонажами, получаете те или иные ответы на интересующие вас вопросы, отыскиваете определенные предметы и используете их в строго отведенных для этого местах. Внизу экрана маячит ваш инвентарь: по щелчку мышки вы выбираете предмет, а наведя его на объект на экране, используете. Все до неприличия просто.

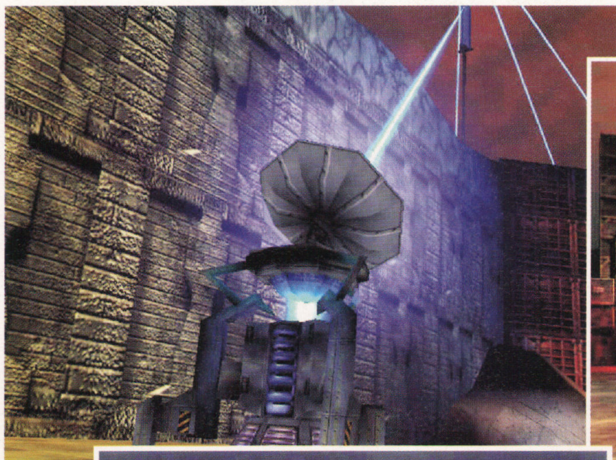
Все фоны статичны, персонажи неподвижны до тех пор, пока с ними не заговоришь, основную часть игрового времени вам предстоит провести в немых диалогах, а сам диалог проходит под эгидой старого доброго Times New Roman (для непонятливых — это один из вордовских шрифтов). В целом картина начала девяностых воссоздана с удивительной точностью и вниманием к деталям. Единственное, что свидетельствует о грядущем двадцать первом столетии, SVGA-графика. За подобное упущение разработчиков можно и пожурить, но не сильно, потому что по своему качеству картинки недалеко ушли от своих VGA-предков.



В целом же мы имеем хороший квест пятилетней давности со всеми свойственными тому времени качествами, которые в день сегодняшний многие расценят как недостатки. Но люди понимающие лишь презрительно поморщатся в их адрес: они-то уже уловили то, ни с чем не сравнимое, очарование игры, переносящее их из сегодняшних сумасшедших будней в далекое поколение перестроечно-упадочного периода за старые «двушки» и «трешки». В поколение, когда о CD-ROM еще никто даже не слышал, а 100-мегабайтный винчестер был пределом мечтаний любого программиста. Этому и только этому поколению посвящается эта игра.



HONG KONG OFFICE: UNIT 02, 20/F., HONG KONG
WORSTED MILLS INDUSTRIAL BUILDING,
31-39 WO TONG TSUI STREET,
KWAI CHUNG, NT., HONG KONG
TEL: (852) 2414 6161 FAX: (852) 2413 1515
PROD.NO.
ВИДЕО КАРТЫ
SCENE
ROLL
TAKE
SUPER
Super Grace Electronics Ltd.





Грамотно раздавить зловредного пешехода — дело, требующее внимательности и тщания. Да и помимо меня желающих хватает, торпеду им в борт и якорную цепь на задний бампер.

REDLINE

Кирилл Алехин
ака Маза

Тонкая красная линия



Так уж повелось, что если в игре встречается производственная цепочка автомобиль-пешеход, то в проигрыше оказывается именно пешеход. Причем в солидном проигрыше: если и не вдавленным в асфальт, то уж точно размазанным по бамперу или намотанным на колеса. Речь не только про эталонный Carmageddon (Милый, милый... (c)), до него тоже встречались подобные людоненавистнические игрушки. Намного раньше появился, например, тот же допотопный «Doom на колесах» — таксишный Quarantine с его челобитными и челодавными миссиями и стареньким желтеньким такси. А еще раньше был...

Паспорт

Redline
Жанр: аркадный симулятор
Разработчик: Beyond Games
Издатель: Accolade
URL www.accolade.com

Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт
Мультиплеер: LAN, Internet
3D-ускоритель

В общем, индустрия, поощряющая нарушителей правил дорожного движения, цветет и пахнет дурным запахом, а количество сбитых педестрианов (ох уж это мне западничество... *Прим. отв. ред.*) давно перевалило за миллион. И все вроде бы довольны. А чем довольны? Зачем довольны?! НЕПОРЯДОК! НАШИХ БЬЮТ! ВСЕ НА БОРЬБУ С НЕРАВНОПРАВИЕМ!

Первой лозунг подхватила Accolade (это такой забугорный паблишер. — *Прим. для чайников*), приютившая под своим теплым издательским крылом молодую команду Beyond Games с их странным, но многообещающим проектом Redline. Не зря приютила. Разработка росла-росла и выплеснулась сначала в мультиплейерную дему с сумасшедшими полетами на бензопиле и весьма кровавым мясиловом Люди vs. Машины на арене, а затем и в финальный релиз, материализовавшийся на прилавках броской коробкой с аккуратненьким диском. В наши перенасыщенные игровой продукцией времена, довести проект до релиза — уже немало. В общем, разбираем, что и как довели, и главное — довели ли Redline до ума или просто решили довести им нас.

Поехали?

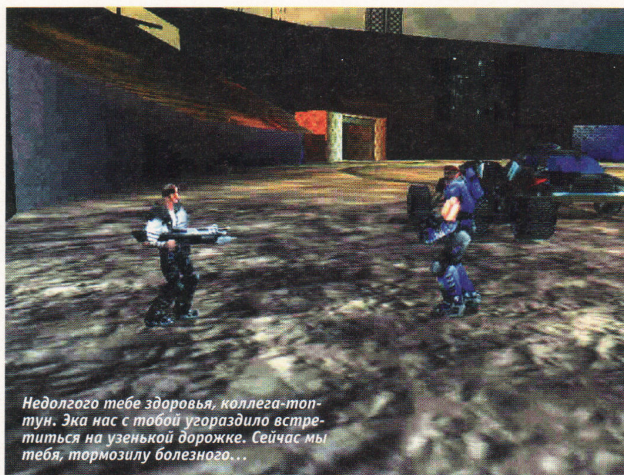
Знакомство

Игра встречает нас веселенькой музычкой с жесткими гитарными рифами (наш выбор!), но еще до начала всего-всего-всего на всякий пожарный случай пугает системными требованиями, чтобы, так сказать, не расслаблялись. Дожили.

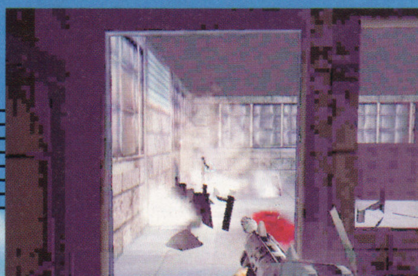
Без Pentium 200 и 3dFx игрушка уже и инсталлироваться не хочет. А ведь помню, помню, как в завышенных запросах обвиняли Warcraft или чуть позже — Quake... Ладно. Прочь, ностальгия, и без тебя тошно.

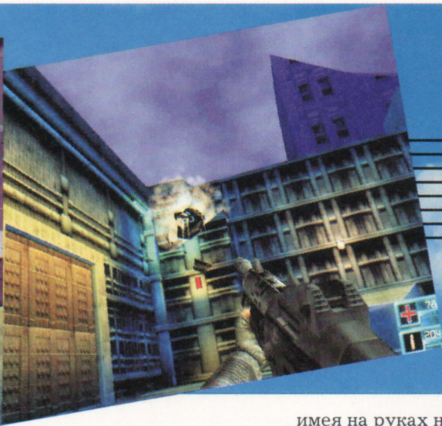
Заставка отсутствует как класс. Никаких тебе вводных мультиков про борьбу Добра (фи!) со Злом (о да!) или рассказов в стиле «враги сожгли родную хату», объясняющих почему же наш герой потопал расстреливать Не Тех из уродливых приспособлений и забрасывать мир грушевидными гранатами. Свинство. Народ любит мультики.

После нескольких секунд ожидания — обычненькое такое меню. Отлаживаем в первый раз управление, жмем на тренировку. Нас пытаются научить ворочать головой, перепрыгивать через дырки, подбирать power-up'ы и так далее. В общем, дрессируют, как умеют, рекомендации лучших собаководов,



Недолгого тебе здоровья, коллега-топтун. Эка нас с тобой угораздило встретиться на узенькой дорожке. Сейчас мы тебя, тормозилу болезного...







но уж больно тупо. Впрочем, некоторым должно помочь.

С New Game все веселее, вот только СРАЗУ начать игру вам все равно никто не даст. Опосля выбора «зоны действия» (доступна, как всегда, только одна, все остальное — для поднятия интереса) извольте полюбоваться на заставку а-ля интро, сделанную в лучших стилях Half Life на движке игры. Так сказать, воруют чужие ворованные же идеи... Хотя кто их сегодня не ворует?

Рано или поздно из теплой машинки нужно вылезать и топать куда-нибудь на своих двоих. В каждой миссии вам ПРИДЕТСЯ выбираться из автомобиля.

Камера летает под потолком, полупарализованные зомби (может, и не зомби, но иначе не назовешь) с автоматами наперевес, дергаясь в ужасных конвульсиях, бродят по арене, а «голос за кадром» вещает почему и за что вы должны всех перебить. Кажется, за деньги. Или за принципы. Не суть. Через пару минут мультик плавно переходит в игру, и вы оказываетесь в маленьком гараже, имея на руках непонятное приспособление, способное трансформироваться во что угодно, (бензопила, автомат, шотган, ракетница... были бы патроны). А рядышком стоит новенькое авто с полным боекомплектом. Ключи прилагаются. Еще какие-то руководства к действиям нужны? Парой ракет взрываем дверь гаража и — вперед! Навстречу... э-э-э... ну чем там занимаются в играх?

Камера летает под потолком, полупарализованные зомби с автоматами наперевес, дергаясь в ужасных конвульсиях, бродят по арене, а «голос за кадром» вещает почему и за что вы должны всех перебить.

За рулем

На первый невнимательный взгляд все кажется типичным Carmageddon'ом: веселенькая музыка, круглые арены и разлетающиеся ошметки пешеходов. Единственое «но»: двуногоходящие больно стреляются трассирующими пулями, а сбить с первого раза удается не всех. Но это мелочи. Мы, как и в ближайшем родственничке-конкуренте, нарезаем круги и давим все, что давится, и вообще плюем на все заветы родного ГИБДД. То есть все первичные признаки принадлежности к жанру наличествуют.

Каждый многоколесный друг снаряжен несколькими видами оружия, но тяжелая артиллерия служит в основном для аннигиляции техники противника, а никак не для травли легковооруженной пехоты. Зато когда на нас мчится что-нибудь четырехколесное, да еще и в нескольких экземплярах, весь арсенал находит применение. Гасим самонаводящимися, подкидываем мины и даже пытаемся добить неверных из пулеметов, расположенных с левого и правого борта и стреляющих, соответственно, вправо-лево строго под углом 90°. Правда, каждый ствол управляется своей циферкой\буковкой\стрелочкой на клавиатуре, так что из-за постоянной путаницы в управлении регулярно выясняется, что пальнули мы не туда, но... Мелочи. Все равно в езде по трупам есть какой-то азарт и всяческие приятности.

Но Redline гордится не ездой. То есть и ею тоже, но...

Ножками

Но рано или поздно из теплой машинки нужно вылезать и топать куда-нибудь на своих двоих. Возможно, авто рванет от косо пущенной ракеты, и, вы, ничуть не повредившись в здоровье и уме, очутитесь на земле. (Впрочем, это — редкость. Все представленные автомобили по крепости намного опережают любой современный танк.) Возможно, просто закончатся бутафорские декорации и единственной дорожкой вперед окажется узенький проем, куда ваш механизм не затолкать и вертикально. Но в любом случае в каждой миссии вам ПРИДЕТСЯ выбираться из автомобиля и топать вперед без мобильной железной крыши над головой. Это — главная фишка игры (пешеход может дать сдачи и все такое) и ее главный минус. Даже больше — ее провал.

Потуги на 3D-экшн не так уж плохи: есть приятный (хотя и очень стандартный) набор оружия, есть весьма продолжительные уровни с почти что интеллектуальными целями (нажать кнопочку, взорвать

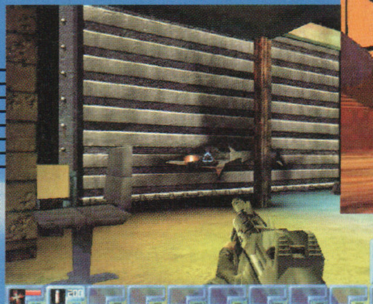
несколько лазерных тарелок и проч.), есть даже полностью интерактивное окружение — разломать можно практически все, кроме стен. Но... Увы. Accolade не обломилось. С точки зрения простого московского квакера «шутерный» элемент просто невыносим. Особенно мучителен процесс передвижения. Боже! БОЖЕ! Ощущение скорости, так хорошо реализованное в симуляторной части игры, убито сразу и напрочь. Голова у нашего болванчика вертится так медленно, что возникают опасения: а не обглотался ли он, бедный, «неправильных» таблеток. Бегает... Нет, конечно, быстрее черепахи. Но непринципиально. А уж невозможность просто и обыкновенно ПРИСЕСТЬ — вот это уже почти преступление. Кажется, от года до пяти с конфискацией. Хотя я бы, учитывая все остальные «отягощающие обстоятельства», дал бы больше. Намного больше. (Гы, Маза, мало ты в первую Кваку игрался!.. — *Еще одно прим.*) виснет, не справившись со сложной задачей нахождения маршрута. Так что байка о том, что «пешеход может дать сдачи» рассыпалась в пыль при первом же столкновении с реальностью.

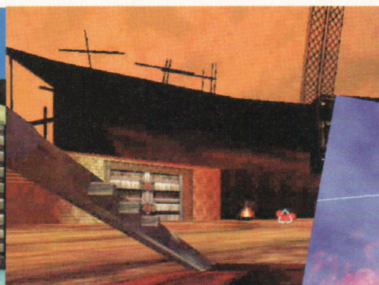
Паспортные данные

Движок стандартен, с красочными взрывами и аккуратным чередованием открытых и закрытых пространств. Любимый цвет — серый. Любимый размер — чтобы ехать подольше. Видимо, на нем очень легко писать «по сценарию» скриптовые сценки, потому как они лезут просто изо всех щелей, претворяя и заканчивая собой каждый уровень. В общем, это выглядит так: 10 минут играем — 3 минуты смотрим корявые ролики. Жуть.

Графика неплохая, но... Не фонтан. Да и зачем он тут? Полигоны, полигоны... И на скорости, динамики и проч., а на видимый размер колес или количество запиханных под капот патронов к «Вулкану» нормальным людям по большому счету плевать. Жалко.


Дисковая пила — оружие настоящих геймеров! Мальчик Джейсон из «Пятница 13» мной бы гордился. Хотя я и повеселее буду.









Ущербные от рождения вражины всегда умирают там же, где и стояли, — на месте. Бегать их, видимо, просто не научили. Да и к чему шустрые цели в автосимуляторе? Но одно дело — машина, и совсем другое — смотреть на этих уродцев в упор через прорезь прицела. Прямо скажем, это очень и очень неприятно, уж слишком велика тоска по слаженным и ловким спецназовцам, не раз выбивавшим все оставшиеся мозги в «Полусмерти». А тут — ну просто никаких погонь и окружений. При вашем появлении ОНИ даже не дергаются. Как в тире.

Ущербные от рождения вражины всегда умирают там же, где и стояли, — на месте. Бегать их, видимо, просто не научили.

Для механических противников AI прописан особенный, т. к. машины по определению не должны стоять на месте. Все верно, не стоят. Кружат. Но рвануть машину из-за гипертрофированной бронированности все равно нет никаких шансов, разве что кремниевый интеллект уткнет авто носом в стену и за-скорости, и «в упор» смотрится хорошо. Правда, все-таки на скорости — лучше.

Лучшее, что есть в технических спецификациях Redline, — это звук. Точнее, музыка. Попытка догнать все тот же Carmageddon с его драйвовым Fear Factory почти удалась, ну разве что отдельными треками на диск не записали.

Прочие радости

Ну а за что бы Redline похвалить?

За разнообразие машинок? О да! Их много! Как и обещано — больше десяти штук, хотя я успел попробовать только четыре. Правда, принципиально они, как и девушки, ничем не отличаются (*... тут должно быть третье примечание ответственного редактора*). И не говорите, что внешний вид и носимое вооружение — определяющий фактор для автомобиля. Я привык мыслить категориями ОЩУТИМОЙ

За «новаторский» мультиплейер? В недавней деме он был безусловно хорош. Но в релизе унылые поездки на мехосах в бесконечных поисках врага несколько утомляют, так что для жарких и быстрых схваток в стиле любимого Q2 Redline, естественно, не пригоден.

Может быть, за веселое времяпрепровождение «на колесах»? Но зачем тогда было городить огород с элементами «шутерства» и торчащими перед носом руками, когда на той же базе можно было сделать величайшего наследника Death Track?

В общем, не наши это проблемы — пытаться оправдать разработчика. Мы поимели итог его работы. Или итог поимел нас. Но факт остается фактом: от Redline ждали большего. Наверное, революции. И не получили. Обидно до слез, но что делать? Будем ждать следующей попытки дать пешеходам шанс против четырехколесных монстров. Ждать чуда. Может быть, даже Redline 2. Может быть. А пока — увы. Хотя ДАВИТЬ и РАЗМАЗЫВАТЬ все-таки приятно...

В результате, с точки зрения простого московского квакера, «шутерный» элемент просто невыносим. Ощущение скорости, так хорошо реализованное в симуляторной части игры, убито сразу и напрочь.


Суета в пит-стопе.



Очередь. Кто последний?



NASCAR REVOLUTION

Darkglance

Пестрое на сером

Серия компьютерных игр **NASCAR** известна многим. Более того, эта серия известна почти всем. Но вот какая штука: спроси игравших в нее о том, что же они запомнили, что хорошего, доброго и светлого они почерпнули из игрового процесса? Спросите их, что отложилось в их чутком сознании в связи с NASCAR?

Чаще всего, если только перед вами не закоренелый поклонник этой серии, ответом вам будет смущенное молчание. Правда, особо смелые все-таки пытаются не ударить в грязь лицом и неуверенно говорят, что, мол, там машин порядочно... Они задумчиво хмыкают и вспоминают, что какие-то у этих машин есть настройки, а еще, мол, мы на этих железных скакунах все больше по кругу передвигаемся...

То есть они совершенно верно определяют жанр игры и всей серии — гонка. Не то чтобы излишне «хардкорная», но людям, предпочитающим измерять количество адреналина в крови литрами, может оказаться противопоказанной. Исключительно вследствие своего необычайно мощного усыпляющего эффекта. Любитель непрерывного действия запускает игру, и сразу мелькнет где-то в дальнем уголке его души термин «симулятор». Верно, симулятор, не обошлось без этого, но опять же странный какой-то, чуждый удали русского духа (не в пример разнообразным военным симуляторам. Изрядно американизированный, для детишек с парой гамбургеров в бумажном свертке и большим стаканом «колы».

Итак, кто же у нас лежит на операционном столе? Подведем краткий итог: гоночный симулятор с большими амбициями (обратите внимание на нескромное revolution, строго ограниченным кругом почитателей и не слишком блестящим прошлым. Ассистент, наркоза давать не будем...

Сказать честно, странные ощущения объяли меня при первом взгляде на сегодняшнего пациента. И это не традиционная отговорка, широко применяемая в случаях, когда сказать нечего. Действительно тяжело было понять, что за создание шевелится по ту сторону экрана. У игры масса минусов, но при этом налицо несколько явных и весьма увесистых плюсов. Попробую рассказать о том и о другом.

Чаши весов: деготь

Игрока встречает довольно бодрая заставка, повествующая о том, как,

Паспорт

NASCAR revolution

Жанр: гоночный симулятор
Разработчик: EA Sports
URL: http://www.easports.com
Издатель: EA Sports
Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: Pentium 133 (200)
RAM: 16 (64 и более) Мбайт, 3D-акселератор

на чем и где мы будем ездить. Заставка впечатляет и настраивает на соответствующий лад, после чего появляется обширное меню. Побродив по пунктам и ознакомившись с некоторыми опциями, можно переходить собственно к самому игровому процессу. К этому моменту новоявленный водитель уже знает, что в меню находятся, во-первых, варианты игры, такие, как Single Player Race, Championship Season, Multiplayer Race и League Play. Там же можно посмотреть досье на виртуальных гонщиков, являющихся по совместительству абсолютно реальными личностями. Не выходя из опций, разрешено «подружить» технические характеристики вашего компьютера и параметры заэкранного действия. Возможно настроить и многочисленные характеристики машины, но для этого вам придется несколько углубиться в меню. Надеюсь, с этим вы справитесь самостоятельно, а пока же пойдем далее, в ожидании обратив взгляд на монитор. Огромными яркими божьими коровками машины появляются на сером полотне трассы, и солнечный свет переливается на их поверхности, отражаясь и лаская взгляд бликами. И первый недостаток — трасса выполнена практически в трех оттенках серого. Последует резонный вопрос: а чего ж ждать от обыкновенного асфальта? Ну, а услышав мою вторую претензию, вы окончательно впадете в недоумение: у асфальта нет необходимой живости. Разъясню одним словом: реализм... А тут так, ничего особенного, мало того, что текстура в трех оттенках, так и сама по себе не ахти. Машины выполнены неплохо, но опять же это впечатление, навеянное исключительно внешними данными НОВЫХ болидов. А вот когда...

Представьте себе, что ехали вы неудачно, машину разбили вдребезги, терлись всю дорогу об ограждение, себя и оппонентов не жалели и шли на таран при каждом удобном случае. Сверкающая «кожура» слетает при такой интенсивной эксплуатации с машины за считанные минуты, и вот перед вашим взором предстает, так сказать, начинка транспортного средства. Под капотом у всех машин одно и то же — это раз. Признаков жизни оно не подает — это два. При ближайшем рассмотрении оказывается одной (!) текстурой, изображающей множество мелких деталей (эти детали просто-напросто были нарисованы доблестными художниками и, проявив чудеса ловкости, миновали не менее доблестных программистов) — это три. Единственная появившаяся у меня гипотеза, способная объяснить эту любопытную картину, звучит так: машины выполнены из качественного чугуна. Из эдакой прямоугольной болванки, а затем, как в старом анекдоте, тщательно доработаны напильником. За представленную версию говорит и тот факт, что это вместилище лошадиных сил оставляет радующую своим минимализмом прямоугольную же тень. У тени иногда, видимо, чтобы блеснуть мастерством художников перед эстетствующими игроками, аккуратно срезают один или два угла. Поддерживается разрешение 640x480 и 800x600. Все. Играйте, дорогие, наслаждайтесь ступенчатыми краями бордюров и убогостью выплывающих из-за поворотов столбов. Веселитесь, разглядывая гротескные подобия людей в пит-стопах. Повторяйте школьный курс геометрии по теням... И это с Voodoo2! Ну куда это годится — зрительская масса изображена одним бло-


«На старт! Внимание...»

У игры масса минусов, но при этом налицо несколько явных и весьма увесистых плюсов. Попробую рассказать о том и о другом.









Внутреннее убранство авто не отличается роскошью.

Вообще-то

играйте, дорогие, наслаждайтесь ступенчатыми краями бордюров и убогостью выплывающих из-за поворотов столбов. Веселитесь, разглядывая гротескные подобия людей в питстопах.

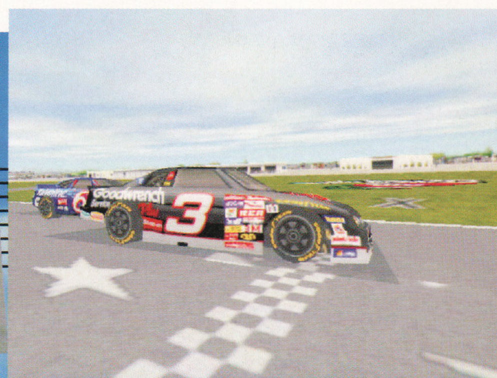
ком, пестреющим за оградой. Неужели несчастные зрители настолько сильно хотели попасть на это автошоу, что их не смогли призвать к порядку? Видимо, не вышло их успокоить при входе и рассадить по местам (похоже, билетов не хватило). Они прорвались на трибуны и тесно «сплотили ряды». В воздухе повисает грозное слово «халтура».

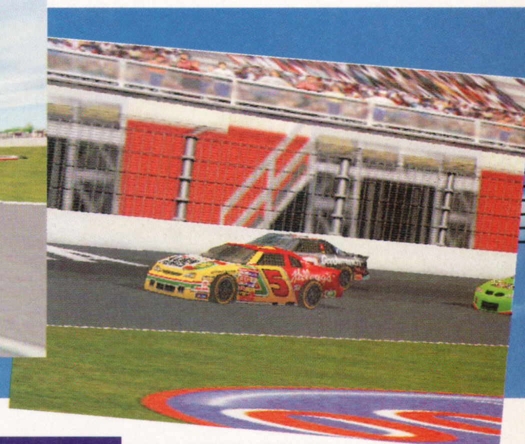
Тем, кому вечно мало доводов: пересаживаясь за NASCAR после любого из Carmageddon'ов или Rollcage, чувствуешь себя закованным в кандалы паралитиком — машина еле ползет. А на спидометре, между прочим, под 200 км/ч. Где здесь скорость, раз это гонка? Не гонка? Тогда

Если вы желаете просто задумчиво поездить на красивых машинах то лучше NASCAR revolution придумать сложно.


Стадион явно переполнен.







отчего так примитивна часть, отвечающая за симуляцию чего-то-там-быстрого? Ни рыба и ни мясо. Упомяну подозрительный на вид якобы металлический лом, отлетающий от машины после столкновений, — ассоциации у каждого возникнут свои. Можно еще припомнить стекла без единой трещинки после тройного переворота через капот и крышу, но мне кажется, уже довольно о грустном...

Играть можно. Привыкнуть к недочетам, заставить себя играть либо просто полюбить игру с самого начала, благо разработчики дали игрокам такую скромную возможность.

Чаши весов II: мед

Для похвалы есть, на мой взгляд, только два пункта, однако многим они могут показаться весьма значительными. Пункт первый: удержавшись в течение получаса от того, чтобы выбраться из душных меню и забыть навек о не слишком увлекательном соревновании, чувствуешь... азарт. Воистину удивительно, но это так. Начинаешь понимать, что за цели преследовали разработчики. Становится очевидным, что если вы утомились от бесконечных забот реальной жизни, не претендуете на верхние позиции в чемпионатах и желаете просто задумчиво поездить на красивых машинах, без космических скоростей и не мечтая могучими ударами расшвыривать машины соперников по всей трассе, то лучше NASCAR revolution придумать сложно. Или, наоборот, если есть желание гордо подняться на верхние ступени пьедестала, придется приложить для этого немалые усилия: AI здесь веников не вяжет и потакать вашим намерениям не станет.

Второй пункт неоригинален, но на редкость весом: NASCAR revolution по своей сути остался узнаваемым. Он не очень сильно отличается от своего древнего предка NASCAR Racing. Идея игры и управление практически те же. После этого вывода все оказывается на своих местах — создатели игры работали из расчета на признание старых почитателей. Ветераны NASCAR Racing, безусловно, останутся довольны: проверено экспериментально. Разудалое музыкальное сопровождение, настигающее игрока при старте гонки, вероятно, приглянется любителям электрогитарных запилов. Разбитая и окутанная клубами дыма машина порадует все более натужными попытками разгона. Бодрые голоса комментаторов пусть и вызовут некоторое раздражение многозначительными изречениями о том, что это не спорт, а стиль жизни, но и скрасят чувство одиночества на трассе.



Тяжело вздохнув, приходится признать: играть можно. Привыкнуть к недочетам, заставить себя играть либо просто полюбить игру с самого начала, благо разработчики дали игрокам такую скромную возможность. Только вот отчего рука сама тянется к так тепло поблескивающему диску Need for Speed 3?

И причем тут революция?

P.S. Отправляйтесь на сайт EA sports и получите там свежий патч для NASCAR revolution. Хотя я сомневаюсь, что он что-нибудь сумеет изменить коренным образом...



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Алис Чирок

Виртуальным байкерам посвящается...

Паспорт

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Жанр: гоночный симулятор
Разработчик: Milestone Srl.
Издатель: EA Sports

URL http://www.easports.com

Системные требования:
ОС: Windows 95
Процессор: Pentium 166
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
w/4Mb, mouse

Посмотрев на коробку, в которой покоится диск под названием **Superbike World Championship**, заурядный геймер, возможно, подумает: «Ну вот, опять аркадные гонки... Никакого реализма, ничего общего с тем видом спорта, который обозначен на обложке, разве что название...» И будет в корне не прав!

К счастью поклонников мотоциклетного спорта, **EA Sports** не только употребила на благо играющих движок с 3D-ускорителем и снабдила продукт уникальным саундтреком, она сделала гораздо больше.



Что есть мотоцикл? Мотоцикл — это странный предмет. Для одних он — несуразная штуковина на двух колесах (как на этом можно ездить?!), для других — незаменимая вещь, без которой немыслимо не только жить, но и дышать (в смысле дышать полной грудью, когда встречный ветер бьет в лицо, срывая с головы престарелого **байкера** последние реденькие волосики). А есть такие, кто сделал это чудо конструкторской мысли источником дохода, и немалого (правда, с риском для жизни).

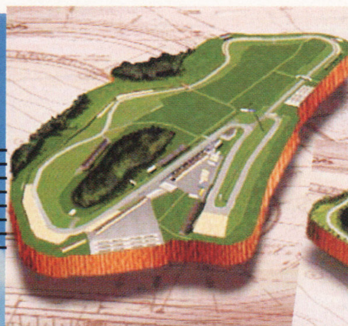
Великолепный gameplay и внушительные дозы реализма в лучшем духе симуляторов делают **Superbike World Championship** одной из лучших мотоциклетных игр, которой судьбой предначертано «бомбить» экранные трассы PC довольно продолжительное время.



Superbike предлагает базовые опции, свойственные любому хорошему гоночному симулятору. Вам доступны как одиночные заезды, так и сезонные чемпионаты, и для каждого из этих режимов вы вольны выбрать как опцию action, так и simulation. Кроме того, в игре есть шесть дополнительных опций — уровень сложности, погодные условия... далее по списку, которые позволяют вам, как гонщику, опираясь на свои пристрастия и умение, подобрать самые оптимальные условия для вашей безусловной победы.

И вот здесь начинается самое интересное! Если вы выбрали режим «симулятор», вам предлагается подтвердить еще девять дополнительных установок для пущей убедительности и достижения максимального реализма, включая использование ***настоящих*** правил данного











чемпионата, способов торможения, компьютерное ускорение и случайность поломок двигателя.

Вся игра состоит из 12 стандартных Superbike-треков. Сюда входят такие трассы, как Филлип Айлэнд, Монца и Лагуна Сека.



Каждая из них представлена великолепно, с великим множеством деталей, которые подчеркивают реалистичность гонки в процессе ее развития. Помимо этого, едва ли не каждый трек имеет по крайней мере один штрих, присущий только ему. Это может быть либо поворот, либо изгиб трассы или ее уникальное искривление. Например, «фирменный знак» трассы Лагуна Сека — поворот «штопор». И вы его непременно увидите в предлагаемом продукте, если, конечно, доберетесь до упомянутой трассы. Одолеть оппонентов в мотогонках — это ведь не к Деду Морозу на детскую елку сходить.

Есть такая народная песня (не помню, какому именно народу она принадлежит, но это не суть важно): «Самолет хоро-шо-о-о-о... Вертолет хоро-шо-о-о... Пароход хо-ро-шо-о-о... А олешки лучше!..» Помните такую? Так вот, со всей ответственностью заявляю: лучше мотоцикла может быть только мотоцикл «Харлей». Не верите? Тогда представьте себе такую картину: под вами — конь из хрома и стали, на баке — надпись «Harley Davidson», под седлом — табун лошадей, мотор ревет басовито, со знанием дела, вы жмете газ на себя, километры-самоубийцы бросаются вам под колеса, а впереди — необъятные дали. Вы не из породы оседлых геймеров, которым легче 25 часов в сутки бороться с Виндозой (как 95-ой, так и 98-ой), чем стряхнуть с себя пылищу статического электричества и электромагнитного излучения и подставить лицо ветру странствий? Тогда кинокадр, нарисованный несколькими строчками выше, должен быть вам близок и понятен.

На одну-единственную гонку в режиме симулятора придется потратить весь уикэнд...

К сожалению, в **Superbike** вам не придется изведать это зареальное чувство свободы, полета и оторванности от бренного земного существования. Программеры из **EA Sports** строги и непреклонны: «Вот тебе, дружок, трасса, а вот — мотоцикл. Тут руль, тут педальки, тут — рычаг газа. Вираж вправо, вираж влево — снимаем с соревнований. О «Харлее» забудь. Ладно, так уж и быть, разрешаем выбрать, на какой именно машине ты предпочитаешь разбивать свои нос и голову.»

Итак, даны пять моделей: Ducati 916, Honda RC 45, Kawasaki ZX7R, Yamaha YZF и Suzuki GSXR. В общем, они похожи друг на друга, как однояйцевые близнецы, за исключением разве что тональности рева мотора да мелких инструментальных деталей (ну, например, когда у девочек-близняшек вся одежда одинаковая, а бантики разного цвета — знакомые их по бантикам и различают). Так и тут. И еще: для эстетствующего геймера предусмотрены разноцветные схемы и чертежи.

В режиме «симулятор» вам предлагается модифицировать ваш байк путем подбора оптимальных параметров для шасси, трансмиссии, подвески и ободов вместе с шинами. В игре есть даже такой заумный финт, как телеметричес-

кий анализ (в простонародье — инструментальный контроль). Выполнив такой тест, вы сможете удостовериться, что все заменили правильно и на трассе вас не побеспокоит ни отскочившее колесо, ни потекший амортизатор. Хотя с другой стороны... Если вы не считаете себя докой в подобных делах, нечего за них и браться. Пусть это делают специалисты. Оставьте все, как есть, и вы доберетесь до финиша если не в числе первых, то, по крайней мере, целым и невредимым.



Режим action удивительно прост в употреблении. Инструкция следующая: выбираете байк (в опции одиночного заезда выбираете еще и трек), определяетесь с коробкой передач (ручная или автомат) — и вперед!





В отличие от симуляторного режима, который дает много возможностей, но и требований по части мастерства выдвигает немало, одиночные гонки — бальзам на душу. А вот на одну-единственную гонку в режиме симулятора придется потратить весь уикэнд. В комплект входят: практика, два квалификационных заезда и две официальные гонки. Вам может показаться странным, что после решающего второго состязания отсутствует церемония награждения победителя, но на все воля создателя. Конечно создателя «Супербайка», а вы что подумали?

Вся игра состоит из 12 стандартных Superbike-треков. Сюда входят такие трассы, как Филлип Айлэнд, Монца и Лагуна Сека.



Gameplay данного продукта может оказаться весьма захватывающим, особенно если вы позволите своим рефлексам и мастерству вождения развернуться на полную катушку. И тогда играбельность **Superbike** не подлежит никакому сравнению с такими бледными аркадными гонками, как **Moto Racer 2** или **Redline Racer**. Скорее, вы найдете много общего с такими монстрами гоночных трасс, как юбисофтовский симулятор **F1** и папирусовский **Grand Prix Legend**. К счастью, разработчики **Superbike** озаботились вашими проблемами и вошли в то неприглядное положение, которое грозит вам в аркадных гонках высокого класса, а потому предоставили возможность выбрать собственную тактику в практическом повышении мастерства и опцию для установки любого уровня сложности.

Особо отличившихся ожидает бонус: если вы чаще находитесь за пределами трассы, чем в ее границах, то игрушка с помощью эффектной анимации продемонстрирует все этапы вашего крушения. Вы увидите, как ваш байк заваливается на бок и, искря на солнце спицами колес, бороздит прилегающие к треку территории. Вы увидите и себя, любимого, скользящего по неприветливому грунту вслед за норовистым другом. А теперь внимание! Бонус!

Вы имеете возможность вручную вернуть байк на трассу (если, конечно, хотите). Заданные настройки водрузят вас назад в седло, и вы окажетесь в точке падения, чтобы продолжить гонку.

В отличие от чисто аркадных состязаний, где главной движущей силой являются... тормоза (для того чтобы можно было резко налететь на оппонентов, сминая все на своем пути в стремлении проложить путь к победе), в **Superbike** все строится на ловкости, всевозможных ухищрениях и контроле над ситуацией. Большинство треков извилисты, как мозг профессора, и ваша задача — выбрать оптимальную скорость, чтобы не только безболезненно миновать очередной поворот, но и оказаться в желтой майке лидера.

К моей досаде, искусственный интеллект данного продукта и зомби-драйверы (в смысле соперники), ведомые компьютером, частенько ведут себя, мягко говоря, некорректно. А еще они слепо следуют рельефу трассы и, естественно, время от времени извлекают пользу из допущенных вами ошибок. Вот вражины-то!

Но самый главный ваш враг — сам трек. Если вы падаете часто и ушибаетесь больно, вы проиграли. Если же даже при вылете с трассы (конечно, в пределах видимости) остались в седле, вы победитель. Фактически, если вы сумеете застолбить себе место в сезоне чемпионата, вам придется хорошенько постараться, чтобы вылететь из стартового состава решающей гонки.

Даны пять моделей: Ducati 916, Honda RC 45, Kawasaki ZX7R, Yamaha YZF и Suzuki GSXR. В общем, они похожи друг на друга, как однояйцевые близнецы.









А теперь о самом-самом. Графика в **Superbike** просто ошеломляет. Трассы, байки и райдеры просто великолепны, задний фон тоже достаточно привлекателен. Фантастическая анимация падений и аварий, повороты с визгом тормозов и разъяренное потрясание кулаком (это когда вас бортанул сосед по треку) облагораживают игру и делают ее жизнеспособнее гидры. Добавьте к этому потрясающие звуковые эффекты — и наслаждайтесь! Мне было особенно приятно услышать восторженный рев толпы в тот момент, когда я поднималась на пьедестал почета. Греет, знаете ли...

Единственное замечание, которое мне хотелось бы донести до уважаемого читателя, следующее: для графической поддержки воспользуйтесь Riva TNT и не пробуйте загружать **Superbike** с картой Voodoo2. Не пытайтесь это делать даже с двумя такими картами, потому что монитор все равно будет временами мерцать, и плюс к этому всплывет сообщение насчет DirectDraw error.

Как там говорят цепасто-пальцастые пацаны? Чисто конкретно, **Superbike**, возможно, не самая крутая гоночная заморочка, но она, вне всяких сомнений, поднимает планку PC'шных мотоциклетных гонок на довольно внушительную высоту.



Кстати,

если вы чаще находитесь за пределами трассы, чем в ее границах, то игрушка с помощью эффектной анимации продемонстрирует все этапы вашего крушения.



ROLLCAGE

Darkglance

Пригоршня блесток

Когда машина второй раз пошла на льду юзом, я совершенно непроизвольно заскрежетал зубами. Эти двое унеслись вперед на совершенно фантастической **скорости**, и не нужно было заканчивать экспресс-курсы ясновидения, чтобы сказать, что у обоих сейчас расплылись на гнусных небритых физиономиях ухмылки до ушей и они гулко гогочут в своих тесных кабинах.

Я поднес ладони к лицу: они оказались ободраны до крови и весьма чувствительно ныли. М-да... Лихо они меня подрезали, ничего не скажу. Главное, в сугроб запихнули по самую макушку, откуда выбраться будет совсем не просто. Ничего, чай не последним иду, есть еще любители тихой езды, надеющиеся в конце концов оказаться дальше всех... Ворча про себя, я вылез через верхний люк на крышу своего железного скакуна, и увиденное меня приятно порадовало — многострадальной кибитке было хоть бы хны. Ну да что ей сделается, поди не в таких передрягах бывала. Прогрохотав по крыше из армированного титана своими поношенными ботинками, я легко спрыгнул в снег, сделал пару шагов по обломкам торосов и тут же провалился по пояс. Костеря на чем свет стоит погоду и тех, кто ее предсказывает, пробрался к боковому отсеку для инструментов, достал ключи и, недолго повозившись с хитрым замком, извлек из него лопатку. Хорошую такую, с иззубренным краем, чтобы удобнее было ломать вот такую вот обледеневшую поверхность снежных ловушек для невезучих. Взмахнув этим чудным инструментом пару раз и наполовину расчистив правое заднее колесо, я неожиданно услышал удивительно знакомое гудение. Поначалу оно было едва слышно, и приходилось изрядно напрягать слух, но спустя каких-то десять секунд можно было уже с уверенностью утверждать, что меня нагонял еще один участник. Чертыхаясь и набирая полные ботинки снега, я рванулся к машине, не выпуская из рук лопатку, взобрался по лесенке наверх и тяжело свалился в люк, после чего, не веря глазам и ушам, уставился на небольшой экран рядом с рулевой колонкой. Говорили как раз обо мне: «...Они прошли уже третий поворот и сейчас доберутся... А что у нас творится в хвосте гонки? О, господа, это крайне интересно! Тринадцатый номер

Паспорт

ROLLCAGE

Жанр: аркадная гонка
Разработчик: Attention to Detail Ltd.
Издатель: Psygnosis
URL http://www.psygnosis.com

Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: Pentium 166 (200)
RAM: 32 (64) Мбайт
CD-ROM: 4x
3D-акселератор

стартовал исключительно неудачно, но, судя по всему, сумел собрать силы для последнего рывка. Что? Да, вот мне как раз сообщают, что он вот-вот обойдет безнадежно увязшего четвертого, на данный момент идущего предпоследним, к которому приближается на пушечной скорости...» Шум мотора тринадцатого уже резал слух,

Звук добротный, типично гоночный звук, а большего и не требуется — чтоб мотор ревел да музыка не отвлекала.

и пришлось подтянуться на руках, чтобы не пропустить момент своего собственного обгона этой черепахой. Ехал он, прямо скажу, не с пушечной скоростью. Буквально на расстоянии нескольких метров от меня он прополз на своей колымаге, выдавая от силы километров двадцать в час. До меня донеслось, как ведущий ехидно надсаживался: «...Он сделал это, господа, он



Никто не хотел быть последним...

три минуты шел первым! И меня еще обливают грязью?! Получите! Размахнувшись, я сделал мощный бросок в сторону удаляющегося со

Так в Rollcage поступают с мешающими проезду зданиями.







От этой ракеты удалось уйти...

обогнал эту развалюху! Кислое лицо этого неудачника-четвертого, этого горе-водилы мы с вами увидим крупным планом после окончания заезда...» Кислое лицо? Горе-водила? Слезы чуть было не выступили на глазах. Я же почти



скоростью улитки оппонента... Лопатка, печально звякнув о кузов его машины, некоторое время дребезжала и кувыркалась на асфальте, а затем отлетела в придорожный кустарник.

Чисто воспоминания

Когда-то давным-давно... Нет, я не впал в детство и сказок рассказывать не стану. Ну не стану, и все тут. Скажу одно: была уже такая игра. То есть, конечно, не такая, помещалась она на дискетке, и играли в нее все — от мала до велика, шла она на нынешних музейных экспонатах — монстрах начала эпохи тотальной персонализации наших с вами друзей, прозывающихся компьютерами.

DeathTrack. Это название вписано в книгу, где собраны игры, получившие максимум признания, по-настоящему великие игры. Славное было время...

И вот для тех, кто помнит, и для тех, кто...

Довольно метаний — Rollcage с нами!

Чисто впечатления

Здесь можно практически ничего и не говорить, ограничившись всего тремя словами: ЯРКОЕ, ОСЛЕПИТЕЛЬНОЕ ШОУ. Этих незамысловатых слов с лихвой хватает, чтобы описать творящееся на экране монитора. Свет, терзающий наше зрение непривычным великолепием и одновременно ублажающий нас им. Буйство красок, тех красок, которыми мы так восхищаемся, которые дают жизнь новым мирам, открывающим перед нами неизведанные ощущения. Следы от покрышек на дороге, красноречиво говорящие о нешуточной борьбе на трассах, перегревшиеся корпуса машин, окутанные дымной пеленой... и встающие перед внутренним взором перекошенные лица пилотов, этих романтиков руля и бонуса, которые, презрев опасность, мчатся к единственно реально существующему мигу — мигу победы...

Переведу дыхание. Да, вы все это сможете увидеть и почувствовать, даже более того — мало ли что я еще намеренно утаил, чтобы дать вам возможность приятно удивиться...

А теперь буду объяснять, отчего шампанское льется рекой и по какому поводу произносятся пламен-



ные тосты. Значит так: есть несколько машин (причем в Rollcage им абсолютно безразлично — ехать ли как положено днищем вниз или крышей; по-моему, редкостно удачная находка разработчиков), которые на сумасшедших скоростях продвигаются по некой трассе, подбирая по пути просто бонусы и бонусы-оружие. Машины в Rollcage принципиально неуничтожимы. Пытаться доказать обратное практически бесполезно: так уж распорядились авторы игры.

Вот, значит, едем, а по пути применяем разные собранные вещицы: защиту, ускорение, временное замедление времени (конечно, звучит, как каламбур, но это один из самых интересных бонусов, позволяющий безнаказанно обойти нескольких особо шустрых соперников), различные ракеты и плазменные заряды, в том числе и самонаводящиеся на возглавляющую гонку машину. Единственная цель оружия — отнять у оппонента драгоценные секунды, отшвырнув его на обочину или вообще сбросив с трассы в один из глубоких кюветов. Это нужно видеть: скорость под пятьсот километров в час, коварные пилоты, ведомые AI, подрезают друг друга и вас, ракеты свистят над головами... Песня!..

Вариантов игры несколько: можно поучаствовать в своеобразной лиге, где необходимо занять определенное место для того, чтобы стали доступными следующие трассы; можно принять участие в аркадном заезде, где позволено выбрать трассу из списка; можно совершить автопробег в одиночестве, но на время, стараясь переплюнуть рекорды предшественников; и, наконец, можно махнуть на все рукой и сыграть в режиме Multiplayer, в котором имеется и старый добрый «сплит-скрин» (до четырех участников включительно) и игра по Internet. Без проблем настраиваются погодные условия, которые, скажу честно, уступают изумительным дождю и снегу из Need for Speed 3 ну разве что самую малость. Звук добротный, типично гоночный звук, а большего и не требуется — чтоб мотор ревел да музыка не отвлекала.





Финал (чисто)

Обобщая, скажу: стиль игры выдержан безупречно. Вот вам факты из жизни. Я сам стирал демоверсию Rollcage трижды, уверенный, что больше за нее не сяду, но, удивительное дело, не проходило и пары дней, как приходилось устанавливать дему снова. А уж когда появился релиз...

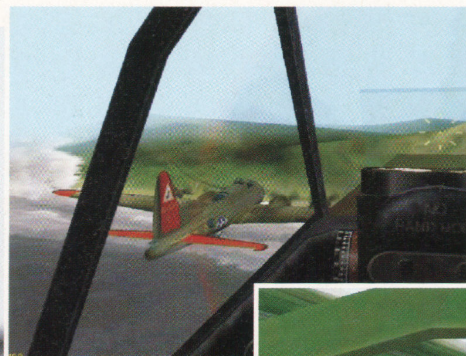
Мой хороший знакомый, стратег до мозга костей, ведающий соответствующим разделом на одном из крупных российских игровых сайтов, как-то сказал мне, что Rollcage заставила его вспомнить молодость, проведенную (почти загубленную) на легендарных трассах DeathTrack. Вспоминал и я, а значит, можно думать о том, что будут рыться в памяти и другие ветераны, будут хмуриться, отпускать шуточки по поводу машин, спорить до хрипоты, как лучше придавить противника — вышкой или подрубленной под корень доминой, будут азартно разгоняться до умопомрачительных скоростей и весело гикать, наблюдая тщетные попытки компьютера обойти их на повороте... Будут и мрачные личности, навек отдавшие сердце DeathTrack, которые не признают игру, и не стоит их винить, что на этом празднике они сидят с пасмурными лицами. Ничего, возможно, они еще просияют, распробовав вкус этой простенькой гоночки почти без правил, и будут с жаром защищать ее... В любом случае они все встретятся там, на дороге, в виртуальном мире скорости и водительского мастерства. На пыльных шоссе неизвестных планет останутся наши следы...

Кстати,
в Rollcage абсолютно безразлично — ехать ли как положено днищем вниз или крышей вниз; по-моему, редкостно удачная находка разработчиков.



Похоже, на Марсе все-таки есть жизнь.





Ну и, конечно,любителям погромить здесь тоже ничто не мешает. Ну, в самом деле, не зря же разработчики строений понатыкали... Пользуйтесь!



Алис Чирок

FIGHTER SQUADRON: THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

А не хотите ли получить в лоб? Атаку...

По окончании ожесточенных битв на полях **Второй Мировой** остались покореженная бронетехника обоих противников и их союзников, трупы несчастных фашистов, искавших лучшей доли и нашедших самый худший ее вариант, а также масса всевозможного стрелкового оружия и патронов к нему. Я уж не говорю о неразорвавшихся бомбах, фугасных снарядах, раскуроченных зенитных батареях и обломках всяческих У-2, Ил-2, Як-3, И-16, Ла-5, «мессершмиттов», «фокке-вульфов» и «Хейнкелей-111».

Паспорт

FIGHTER SQUADRON: THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

Жанр: фронтовой авиасимулятор
Разработчик: Parsoft
Издатель: Activision
URL http://www.activision.com

Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: P II-266
RAM: 32 (64) Мбайт
SVGA: 2 Мбайт
CD-ROM: 4x
mouse, sound board

Как там было в песне? Дымилась, падая, ракета, и от нее бежал расчет. Кто хоть однажды видел это, тот фиг к ракете подойдет... Может, я неточно помню слова, ну да Бог с ними... Я-то ракету не боюсь, потому что никогда ее не видела. И компания Parsoft не побоялась, подошла-таки прямо вплотную. Да еще прихватила эскадрилью истребителей. Так, на всякий случай. И знаете, как ее назвала? Ревущие «демоны» в небе Европы! С фантазией у них, надо сказать, полный порядок. Не то, что у пингвинов. Ну,



кто бы позарился на продукт, названный, к примеру, «Стенка на стенку» (то есть, простите, «Эскадрилья на эскадрилью»)? Или «Воздушные бои Второй Мировой»? Ответ однозначен: никто! Другое дело — «Демоны». Вот где собака-то порылась!

Конечно, найдутся вечно недовольные геймеры, которые скажут: ну сколько же можно? И так уже по компьютерному полю нельзя пройти без того, чтобы не напороться на мину в виде симулятора времен



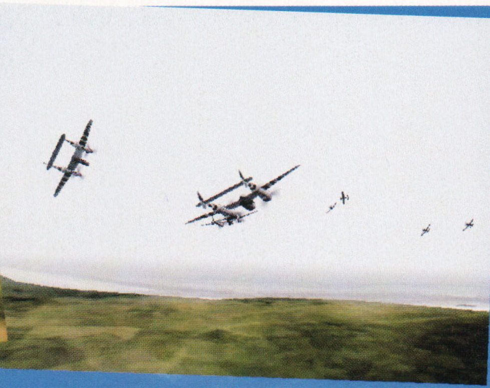
Физические характеристики моделей летательных аппаратов и в высшей степени грамотный AI делают этот продукт самым лучшим в категории воздушных боев истребителей.

BOB. Но это сугубо субъективное мнение. В данный момент я веду речь о продукте, который стоит на вышеозначенном поле этакой поле-



Здесь вы также сможете значительно улучшить свои географические познания. С помощью изучения наглядных карт будущих боевых действий. Опаньки, вот он какой, Ла-Манш!..





вой кухней. Она вроде бы здесь, рядом, но в то же время и особнячком, в сторонке. **Fighter Squadron** выгодно отличается от аналогичных разработок, и вот почему: несмотря на недостаток полновесных кампаний, физические характеристики моделей летательных аппаратов и в высшей степени грамотный AI делают этот продукт самым лучшим в категории воздушных боев истребителей.

Fighter Squadron не пытается слепо копировать натуральный воздушный бой времен Второй Мировой. Вместо этого игра предлагает погрузиться в святая святых летательного опыта — в схватку самолетов. В этом продукте вам не удастся отлетать кампании в режиме реального времени или, скажем, потратить едва ли не час на то, чтобы дошкандыбать до цели. Нет, эта игра предлагает вам самый что ни на есть action!

Это не значит, что «Демоны» — легонькая развлекуха типа аркадно-экшного симулятора, в который можно полетать, а можно и не летать. Попробуйте, и вас от монитора за уши не оттащишь! Ведь эту эпопею сотворил для нас с вами не кто-нибудь, а **Parsoft**. Да-да, тот самый, который уже одарил нас однажды добротным **A-10 Cuba**. Как и в «...Кубе», в **Fighter Squadron** детально прорисована физика машин, а моделирование полета... Приведу лишь два примера. Если ваш быстрокрылый друг внезапно потерял управление вследствие попадания в его борт металлической болванки, начиненной взрывчатым веществом, обломки красиво отделятся от основной массы и заживут совершенно самостоятельной аэродинамической жизнью. И еще: если, например, вы сидите за штурвалом P-38 и у вас сорвало движок, самолет очень правдоподобно завалится на сторону. Говоря профессионально, даст крен. А стоит только выпустить закрылки, и бесноватая птица начнет выполнять фигуру высшего пилотажа под названием «бочка». Правда, почему-то по направлению к земле.

Кроме того, на качество полета влияют погодные условия. Даже на тяжелом бомбардировщике вы можете ощутить присутствие бокового ветра.

Кстати, о бомбардировщике. Fighter Squadron предлагает десять разновидностей летательных аппаратов, в том числе один бомбардировщик. Это, пожалуй, единственный симулятор, который дает нам возможность поупражняться в сбрасывании бомб. Вы можете перемещаться на любую позицию в пределах вашего тяжеловоза, будь то пулеметное гнездо или место бомбардира. Жаль только, что в многопользовательской игре в эту штуковину может залезть всего один геймер. Я хочу сказать, что бомбардировщиком может управлять кто-то один. А вы, небось, размечтались? Дай-ка, думаете, запрягу побольше лошадок да прокачусь с ветерком по заоблачным высям, да покидаюсь-ка фугасиками сверху вниз... Ан нет, не получится. Вернее, как договоритесь. Может, именно вам и выпадет честь изведать неизведанное.



Ну вот, полегоньку-помаленьку на низких высотах мы и добрались до самого главного — до заданий.

В игре 30 одиночных миссий, размещенных на трех театрах боевых действий. Это Дувр, Африка и прилегающие к Рейну территории. Каждую из этих миссий вы можете отлетать за любую из эскадрилий. По вашему выбору. Только от вас зависит, будет это эскортный рейс на P-51 или вылет бомбардировщика в Ланкастер. А то еще

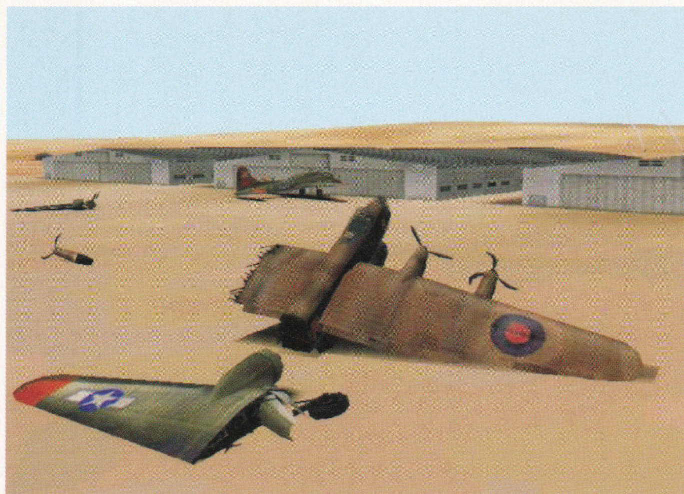
При всей своей скоротечности по уровню поступления адреналина в кровь воздушная дуэль занимает почетное первое место среди всех «развлечений», придуманных человечеством. А красотища-то!..



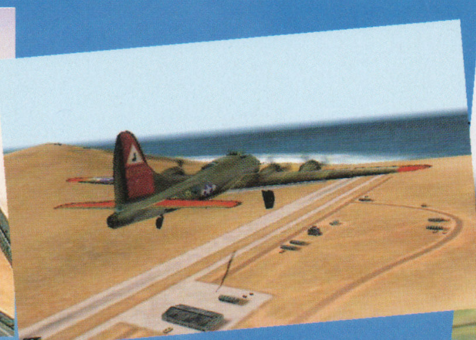
можно почувствовать себя поганым фрицем и усесться в кресло пилота FW-190. Но это уж тогда, когда на душе совсем муторно и хочется натыкать кому ни попадя так, чтобы долго помнили.

К сожалению, модели полета по сравнению с бета-версией показались мне какими-то... усредненными, что ли. Даже слова нужного не подберу. В общем, не так все было. Не так. Хотя режим управления аппаратами (ну, теми самыми, которые легче воздуха) вполне на уровне.

Хорошо проработаны взаимоотношения машин в воздухе. Единственный недостаток — некоторые неточности в поведении крылатых созданий, особенно при потере скорости. Я уж не говорю о том, что такой выкрутас, как «штопор», попросту отсутствует. Когда самолет теряет скорость, он, по идее, должен вести себя так, будто его штурвал сжимает рука опытного летчика-аса, который контролирует ситуацию и удерживает машину на низшем пределе скорости. Однако вместо этого ваш боевой товарищ отправляется в неконтролируемый полет. Это немного выбивает из колеи, то есть из воздушного боя истребителей. Пропадает динамика игры, понимаешь.









В игре 30 одиночных миссий, размещенных на трех театрах боевых действий. Это Дувр, Африка и прилегающие к Рейну территории.

Кокпиты в Fighter Squadron смоделированы прекрасно, хотя их не сравнить с колпаками в Jane's WWII Fighters. Экран обзора выверен практически до миллиметра и сходится точно на пулеметном гнезде, особенно в режиме padlock. Но это не помеха, так как существует возможность увеличить экранное разрешение до оптимальных размеров. Кроме того, очень удобна функция «перескока» с одной точки обзора на другую, причем в любом направлении. Это поможет вам осмотреть свою винтокрылую машину со всех сторон на предмет повреждений, а заодно проверить, не приближаетесь ли вы с угрожающей скоростью к земле. Перекрестие прицела поможет в сплошной облачности нащупать врага, и дальнейшее зависит только от вас. Жить ему или умереть? Думайте сами, решайте сами, бомбить или не бомбить.

Теперь о ландшафтах. Конечно, холмы, перекатывающие свои волны под вашими крыльями, вполне удобочитаемы и реалистичны, особенно в горячке боя. Текстура выдержана в стиле, здания детализированы донельзя. Вы не увидите крупных населенных пунктов, как не увидите и подвижных наземных целей. Все мишени стационарны. Районы боевых действий сказочно малы, так что обнаружение мишени не вызовет у вас никаких трудностей. И доберетесь вы до цели в считанные минуты, чего не скажешь об аналогичных действиях в других симуляторах.

Меню выбора миссий просто настолько, что даже как-то неловко. Что мы, детсадовцы какие, что ли? Переключение с одиночных миссий в режим multiplay — забава для грудничков.

Вообще надо заметить, что миссии в Fighter Squadron занятны и привлекательны. И это благодаря уровню AI, который можно охарактеризовать как «выше среднего».

Кстати,

на качество полета влияют погодные условия. Даже на тяжелом бомбардировщике вы можете ощутить присутствие бокового ветра.

Баталии истребителей хороши во всех трех измерениях, и каждый самолет использует свою тактику, сообразуясь со своей физикой и назначением. Если хотите, можете выбрать себе в оппоненты человекообразное. Тут симулятору Fighter Squadron нет равных. Варианты: LAN или модем. Кроме того, **Activision** расстаралась и поддерживает три сервера Internet для своего детища. Вы вряд ли узнаете, сколько народу играет на каждом сервере, но можете легко вытащить информацию о количестве фанатов этого продукта с наиболее активного и популярного сайта California.

А теперь поговорим о том, что действительно красиво и заслуживает внимания. В Fighter Squadron есть некоторые моменты, способные доставить массу удовольствия даже самому изощренному эстету.

Например, облака. Это, пожалуй, самые настоящие сгустки пара из всех, виденных мною в симуляторах. А реактивный след, оставляемый самолетом, летящим на предельной высоте? Где еще вы видели нечто подобное?

Дисплей, конечно, не совсем соответствует авиамашинам времен Второй Мировой, но зато найден удачный компромисс — ограниченный обзор, диктуемый размерами монитора, компенсируется оставленным вами следом, благодаря чему вам легче ориентироваться в воздушном пространстве Европы.

Итак, если вы сторонник сермяжного реализма и подробнейшего пересказа исторических событий — продукт Fighter Squadron не для вас. Но если вам просто по кайфу сам процесс воздушного боя, особенно против таких же, как вы, людей-человеков, стоит взглянуть на предлагаемую игру поближе. Не побоюсь повториться: несмотря на недостаток полновесных кампаний, физические характеристики моделей летательных аппаратов и в высшей степени грамотный AI делают этот продукт самым лучшим в категории воздушных боев.





Святослав Торик

TOCA2 TOURING CARS

Смерть аркадам!

Я — аркадник. Я старый, злобный, насквозь прокуренный 3D-благовониями аркадник. Я неприемлю что-либо, что не имеет чести поддерживать карточку имени 3dfx, inc. Я кривлюсь при словах «а в новом Фальконе будут закрылки смодулированы настоящие!». Я с презрением отношусь к шахматам, как реальным, так и виртуальным. Но мой самый страшный грех — я полный профан в **гонках**.

Да-да. Представьте, до недавнего времени я считал, что Quarantine и Hi-Octane в нагрузку с Carmageddon относятся к разряду чистопородных (ну, с 3D-action-примесью) гоночных симуляторов. Как я жестоко заблуждался! Будучи взращенным на ДУМе и «писюке» и так и не поимев отношения к «Плайстатион» (aka Playstation), я не увидел таких шедевров игровой индустрии как Ridge Racer Revolution, Rage Racer, Tekken... Впрочем, последний к общей цепочке не относится, я сегодня говорю о гоночных симуляторах.

Вот как раз про то... что мне попалось!.. Я тут посмотрел и решил про себя: «Это же просто рулез какой-то! Самые реалистичные гонки в мире! Самые реально существующие машины! Самая правдиво описанная физическая модель! С элементами Carmageddon...»

Удивление

Итак, пред глаза мои возник некий Toca2 Touring Cars. Пока мой жесткий диск занимался самобичеванием (инсталляцией), будучи воскрешенным из пепла Чернобыля (никогда в жизни не забуду 26 апреля...), я придирчиво рассматривал скрины, с таким трудом выдранные у разработчиков. Скрины не внушали особого трепета, да и сглаживания текстур вкупе с использованием мощи OpenGL там не наблюдалось, поэтому к игре я относился с неким предубеждением (как и ко всем гонкам) с самого начала.

Я был неправ. Мое предубеждение начало рассеиваться еще с опций. Когда мне предложили использовать драйвер Voodoo2, я начал потихоньку удивляться. Когда же я залез в настройки управления и увидел, что для игры мне потребуется всего четыре кнопки, я уже начал улыбаться. А когда запустил саму игру...

Вспомните старый добрый The Need For Speed, часть вторую-третью. Возьмите оттуда

Паспорт

TOCA2 TOURING CARS

Жанр:	автосимулятор
Разработчик:	Codemasters
Издатель:	Codemasters

URL http://www.codemasters.com

Системные требования:

ОС:	Windows 95/98
Процессор:	P-133 (200)
RAM:	16 (32) Мбайт
SVGA:	1 (2) Мбайт 3Dfx
CD-ROM:	2x (4x)



реально существующие машины или нарисуйте свои по образу и подобию тех, что лежат в директории game\skins. Так, теперь возьмите такую тенденцию Carmageddon, как разбивание стекол и помятый при неудачной езде корпус. Отлично, теперь забудьте про то, что машина возвращается на трассу из-за любого препятствия (NFS3), представьте себе, что она легко управляется (Keyboard Sensitive имеет в опциях аж три степени управления!), а также загоните получившийся гибрид в рамки «Формулы-1». Получилось? Садитесь и пишите Toca3, а я пока объясню вам про вторую часть под скромным названием Touring Cars.

В принципе, ни одна машина не обладает достаточной динамичностью, чтобы обогнать соперников на старте, зато, как следует разогнавшись, можно сделать их на первом же повороте.

Умиление

Действительно, Toca2 имеет все вышеперечисленные черты автосимуляторов, воплощенные весьма, на мой взгляд, разумно. Если вспомнить, что создали новый автосимулятор те же люди, что написали



в свое время Micro Machines, то станет вполне понятным, что им захотелось уйти от столь мизерной реалии и написать нечто большое... и красивое. Честно говоря, я думал, что опыта ММ (а их было создано немало серий) вряд ли хватит для написания серьезных автогонок. Но, видать, в Codemasters народ не лыком шит — получился вполне играбельный симулятор автогонок, очень напоминающий «Формулу-1», но с использованием не только болидов, но и вполне серийных машин.

Движок игры явно пошел бы на пользу эдакому «реалистичному Кармагеддону» — совмещение отлетающих бамперов и сильных заносов на скорости 76 миль/ч не может не радовать случайного, забредшего на демопросмотр зрителя-аркадника (коим я и являюсь). Единственная закавыка — на 105 миль/ч деревья проносились мимо меня с такой скоростью, словно я ехал на пригородной электричке. Обидно, товарищи — реалистичней надо быть!

Движок игры явно пошел бы на пользу эдакому «реалистичному Кармагеддону» — совмещение отлетающих бамперов и сильных заносов не может не радовать.

Зато какая детализация! Мне навсегда запомнились леса, зрители, стадион, разбитые указатели, разлетающиеся крайне психоделическими белыми осколками в зеркале заднего обзора...

Бывалый Дорожный Воин примется за разделение машин на отдельные корпуса, стекла (по большей части непригодные к дальнейшему употреблению) и остальные кабины с подвесками... А вот и закавыка — после двух предупреждений, четырех изъятий очков (до восьми за раз) и устного пожелания в недвусмысленных выражениях от пострадавших от вашего вандализма водителей вас дисквалифицируют и за нынешнюю гонку очков не дадут вообще. Здесь вам не Карма, понимаешь...



Нисхождение

За время, предоставленное мне на обзор, я не успел обкатать все машины и проехаться по всем трекам Toca2. Но, исходя из полученной внутриигровой информации, этих самых машинок там, ну, очень много, а о треках и речи не идет. Если вы собираетесь участвовать в чемпионате, то вам будут доступны все автомобили, а вот если вы идете, к примеру, на Support Car Championatship, то для того, чтобы посидеть в кабине какой-нибудь относительно крутой тачки, вам придется заработать это право, набирая очки в гонках.

Вариантов гонок шесть: Championship, Challenge, Support Car Championatship, Single Race, Time Trial и Test Track. Первый подразумевает участие в крупном чемпионате, Challenge — гонки с чекпойнтами (по трассе с проездом определенных точек на участке), Support Car Championatship — тот же чемпионат, но... с участием совершенно различных машин — от спортивной Хонды до болида «Формулы-1»; Single Race — выбираете трассу, назначаете количество участников (на одном компьютере с горизонтальным или вертикальным раздвоением экрана) и можете опробовать трек в действии; Time Trial — обкатка трассы на время; Test Track — свободный, неторопливый осмотр трека, весьма пользительно для предварительного осмотра, если имеешь виды на участие в одном из чемпионатов.

Логично, что ощущение выбора имеет место быть.

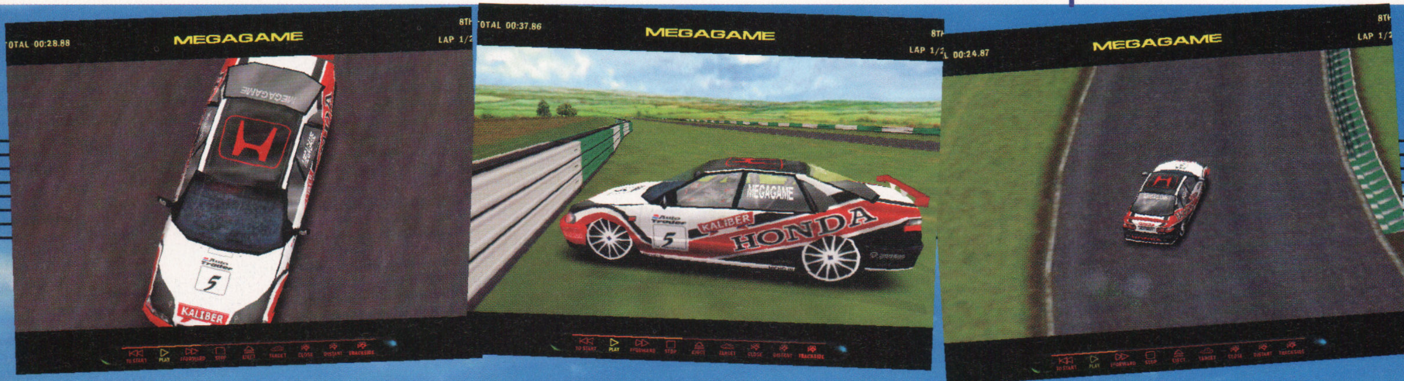
Пояснение

Происходит соревнование следующим образом: вам предлагают либо начать сразу, либо пройти предварительные квалификационные заезды, которые, на мой взгляд, совершенно не нужны, так как соперники обгоняются с полпинка на любом автомобиле. Затем вас выбрасывают на трассу, где над вашей машиной/болидом надменно болтается камера. Сразу же перехожу на вид из кабины и зажимаю газ. Новичкам и всем желающим следует ставить автоматическую коробку передач, но тогда вручную управлять скоростями вы не смо-



жете ни при каких обстоятельствах (в отличие от NFS).

Как ни странно, ни одна машина не обладает достаточной динамичностью, чтобы обогнать соперников на старте, зато, как следует разогнавшись, можно сделать их на первом же повороте. Естественно, занос — ваш лучший враг, ибо он может как помочь в гонках, так и выкинуть с трассы. Против вылета можно использовать кнопочку «handbrake», помогающую избежать даже очень сильных заносов при повороте, правда, скорость все равно сбрасывать придется. Сброс скорости означает, что вас снова обгонят соперники и вам снова разгоняться, и снова догонять, и снова чекпойнты и прохождение очередного «лэпа», втайне надеясь, что это последний круг...



Исключение

Упоминание о Voodoo2 не случайно — в Toca2 присутствует поддержка 3D-акселераторов через Direct3D. Сама же игра использует помимо Direct3D еще и DirectXMedia 6.0, из-за которой в свое время полетела вся система у моего приятеля, так что будьте осторожны! Максимальной эффективности можно добиться и при использовании «софтверного» рендеринга, хотя за тормоза вашего компьютера я отвечать не стану — у меня все идет превосходно на P-II/266/64/4 Мбайт VRAM. Надеюсь, подобная система есть сейчас у большинства, ну, а с тремя-то сотнями мегабайт инсталляции, полагаю, проблем вообще не будет...

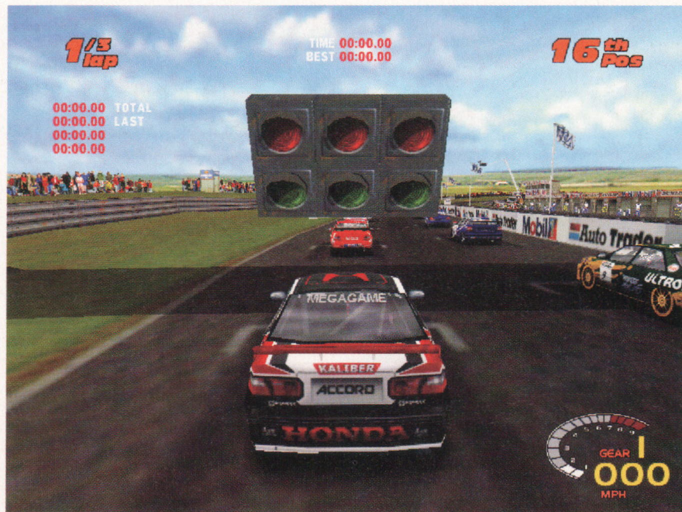
Графическая реализация, может, и не догоняет пресловутый Carmageddon 2, но для серьезного гоночного автосимулятора вполне подходит. Лично мне графика напомнила «Дальнобойщиков» — антураж в виде непролазных лесов, травы, грязевых «ванн», по которым ехать почти невозможно. Ну, а количество различных объектов и внешних красот на треках Toca2 вообще не поддаются исчислению — довольно мало. Вопрос: хорошо ли это?

Графическая реализация, может, и не догоняет пресловутый Carmageddon 2, но для серьезного гоночного автосимулятора вполне подходит.

Сами машинки раскрашены в различные цвета, на них даже наклеена какая-то реклама. Собственно, «красивые» симуляторы мне попадаются крайне редко, не менее редко, чем сами симуляторы. Toca2 выделяется из этого нестройного ряда сильной цветовой насыщенностью и некой однообразностью треков.

Офигение

Про звук я просто обязан написать отдельную главу. Нет, я не собираюсь восхищаться сверхреалистичным звуком движка автомобиля фирмы «Рено». Все дело в музыкальном сопровождении. Попытавшись сравнить вступительные мультики NFS 2 и Toca2, я пришел к выводу, что в последней этот самый мультик смотрится куда лучше, притом, что качество AVI в Toca2 куда хуже, сам мультик короче, да и ничего особенного там нету. НО! Музыка!.. Наслаждение для эстетов и не только... Музыка, которая превосходно подойдет любой игре — от КуДваки (Quake 2) до Диаблы (Diablo). Ребята из Pioneer могут увольнять композитора и предлагать большие бабки его коллеге из Codemasters, ибо он того заслуживает. Вот я, к примеру, пишу этот текст, запустив WAVE с музыкой. И знаете, текст-то пишется! Вот она, положительно влияющая на трудоспособность музыка, — из Toca2!

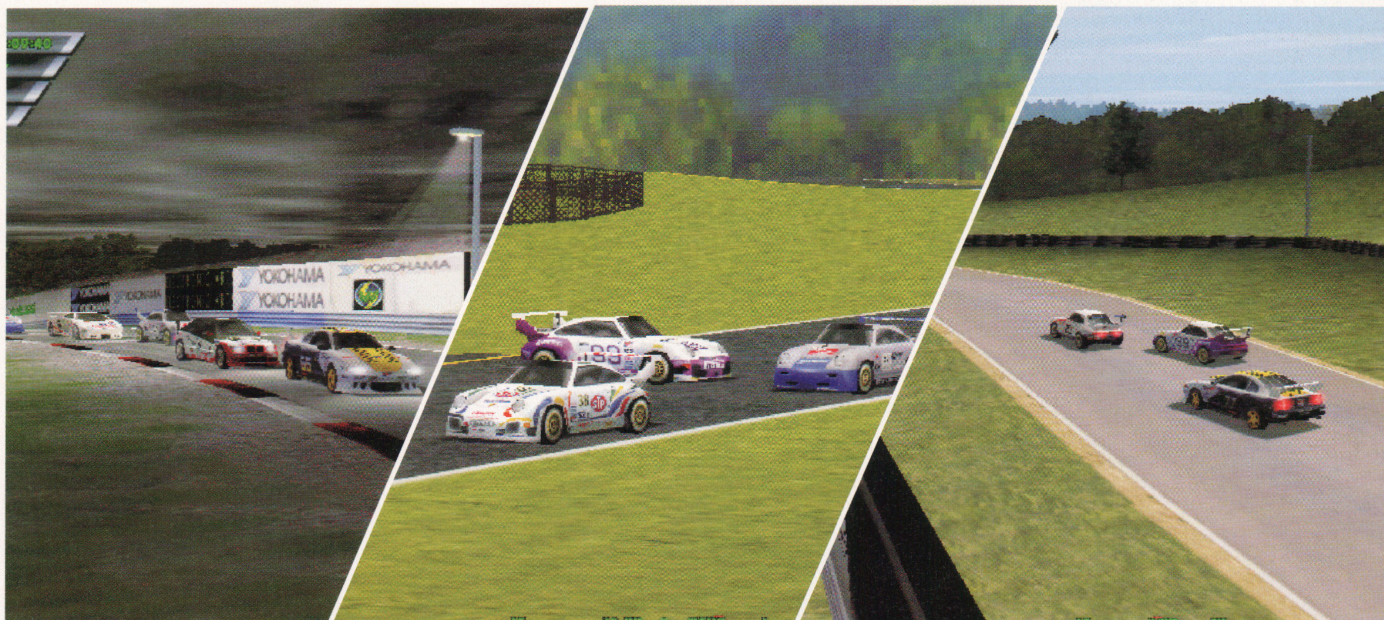


Заключение

Codemasters — молодцы! Что же им удалось?

Создать спортивную игру, отойдя от канонов Micro Machines. Обогнать по качеству The Need For Speed 3 (впрочем, скоро четвертая (aka High Stakes) выйдет — посмотрим, что получится). Написать ТАКУЮ музыку — геройство, достойное Оскара в «музыкальной» номинации. Обозвать outro неизвестным науке endtro — тоже геройство, достойное, правда, разве что «Клюквы»...

А ведь в Toca2 есть еще и мультиплейер, за что выражаю разработчикам отдельное человеческое спасибо...



Александр Рытиков

SPORTS CAR GT

Порш есть Порш...

Паспорт

SPORTS CAR GT

Жанр: гоночный автосимулятор
Разработчик: Image Space Inc./ Westwood Studios
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.ea.com
Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт
DirectX 6.0

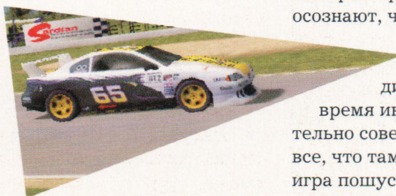
Ветер в лицо, крик шин, рев мотора, свист в воздухозаборниках... Ой, что-то я увлекся. Размечтался... А как бы хотелось сесть за руль скоростной машины, вдавить педаль до отказа и рвануть вперед, показывая нос да хвост соперникам. Наслаждаться **скоростью и мощью** рвущегося вперед металлического чудища, имя которому — спортивный автомобиль.

А впрочем, так ли уж и размечтался? Ведь есть оно! Есть! И еще как есть! Наконец-то Gt Interactive выпустило, выпустило то, чего некоторые ждали просто-таки с нетерпением. Гоночный симулятор. И не просто симулятор, а СИМУЛЯТОР (с больших букв!) Причем именно так и никак иначе. Нет, люди, не ждите, это вам не Need for Speed (одна из моих самых любимых игр — правда, только первая часть), здесь вам не придется удирать в спешке от полиции и прочих достопорядочных граждан с дубинками. Здесь все тихо и мирно, но зато какие скорости...

Обо всем по порядку

Авторы игры, похоже, великолепно осознают, что их продукт даже более чем неплох. И согласны гордиться этим. Поэтому во время инсталляции (настоятельно советую инсталлировать все, что там можно выбрать, дабы игра пошустрее работала!) нам показывают массу красивых, почти что фотографических картинок с цитатами из разнообразнейших зарубежных журналов. Естественно, цитаты скромно сообщают о том, что игра просто рулезз. И лучше не бывает. А графика там вообще! Это могло бы насторожить, если бы через пару секунд ты не начинал осознавать, что картинки-то тут не просто так. И что это не просто красивые картинки автомобилей, а что это самые что ни на есть настоящие скриншоты из игры. И вот тут ты начинаешь нервно посматривать на медленно ползущие проценты инсталляции. Наконец, запускаем игру. Смотрим уже ставшее привычным стандартом кино в роли заставки. Мимо проносятся с диким ревом под дикую музыку высокоскоростные машины, остав-







Вот она, кайфуха! В плотном, чуть-ли не городском потоке, но только на скорости, за которую в городе не штрафуют, а просто расстреливают...



Перед тем как начинать терзать руль и педали, внимательнейшим образом изучайте трассу. Так делают все настоящие гонщики, а они умеют побеждать.

ляя за собой длинные тормозные пути и облака пара, вырывающегося из радиатора. А дальше...

А дальше начинается сплошная радость. Нам предлагается стандартный (опять-таки!) выбор: единственная трасса (single race), режим карьеры (carreer mode) и многопользовательская игра (multiplayer). Естественно, для начала лучше поездить в одиночных гонках, ибо к такому надо привыкнуть!

Физическая модель

Начну, как ни странно, именно с нее, а вовсе даже не с графики. Так вот, модель в этой игре — это просто чудо. Настолько реалистичны движения автомобилей, что просто глаза не оторвешь. Плавно, красиво. А как машины выносит на поворотах, а как их постепенно стягивает (именно стягивает, они просто сьезжают туда!!! сами! если, конечно, вы сами подъехали слишком близко к краю) в траву у обочины. Это совершенно невероятно! Иногда это становится настолько тяжело, что хочется выть от обиды. Ну как же так? Три круга шел первым и вот на последнем, на каком-то жалком повороте не справляешься с управлением, твою машину выносит на газон, ты вдавливаешь педаль газа, стараешься развернуться, машина начинает выписывать круги, оставляя на газоне четкие следы, а мимо спокойно проносятся один за одним соперники. Но, как говорится, плохому водителю и руль мешает, и педали, и форсфидбэк... Очень, кстати, советую попробовать хотя бы раз поехать в обратную сторону по трассе и со всей дури впечататься в идущую навстречу машину, которая, кстати, до последнего будет стараться избежать столкновения. Полет будет просто нереальным! (Только предварительно стоит отключить повреждения.)

Кстати, о повреждениях, в Sports Car все крайне реалистично. Если вы врезаетесь в ограждение, то вам это отзовется неприятной надписью типа Body damaged (это еще не страшно, бывает) или Wheel damaged (вот это уже значительно хуже!). И придется вам еле-еле добираться до пит-стопа, и потратите вы там секунд 15 на починку колесной базы вашего автомобиля, а заодно на дозаправку баков с горючим, которое тоже, кстати, совсем не бесконечно. Повреждения отключаются только в режиме Single Race. А посему с него и стоит начинать. Даже профессиональным компьютерным гонщикам не стоит сразу рваться в режим карьеры, это плохо закончится (впрочем, я именно так и поступил). В общем, модель в Sports car GT реализована на пять с плюсом. Идем дальше.

Набор машин

Как и в реальной жизни, машины в Sports car делятся по классам. С повышением класса резко возрастают как характеристики машины, так и ее цена. И даже одинаковые по названию автомобили разных классов сильно отличаются друг от друга и внутренне и внешне. Итак, существует четыре класса (в порядке возрастания) GTQ, GT3, GT2 и GT1. В классе GTQ вам будут до-



ступны всего лишь три машины (правда, там есть еще дубли, но с другой расцветкой, чтобы можно было выбрать): BMW M3, Porshe 911, Panoz esperante. Не буду утомлять перечислением их характеристик, скажу только, что по нашим дорогам уже даже на таких ездить не стоит: расшибетесь моментально. В следующем классе, GT3, имеются: BMW M3, Porshe 911, Panoz esperante (только это совсем другие машины!), а также Porshe 911 RSR и Saleen Mustang. Класс GT2: Saleen Mustang, Porshe 911, BMW M3, Porshe GT2 и Vector M12. А вот в последнем, вернее — первом, самом крутом классе прямо буйство: Callaway C12, Porshe GT1, Panoz GTR-1, McLaren F1 GTR, Lister Storm, Mosler Raptor, Mercedes CLK GTR. В общем, выбор машин удовлетворит любого, даже самого притязательного любителя автосимуляторов.

А теперь о главном...

Кстати,

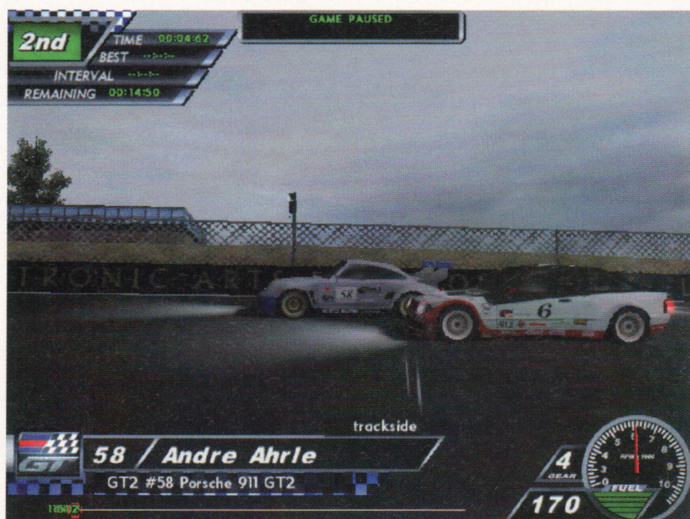
погодные условия не только меняют физическую модель поведения машины на дороге, но также прекрасно видны у вас на экране.







Хотите знать, как устроен Порш? Флаг вам в руки и Sports Car GT в дисковод!



Графика

Это что-то. Это действительно что-то! Пожалуй, к тем комментариям, которые есть в инсталляции, можно добавить еще один: честно говоря, я такого еще не видел. Великолепные текстуры, хорошо прорисованные задние планы, грамотно поставленные камеры дают наилучший обзор машины. Дым идет из-под колес, когда вы, уперевшись бампером в бордюр, пытаетесь продолжить гонку. Погодные условия меняют не только физическую модель поведения машины на дороге (а они очень сильно ее меняют), но также прекрасно видны у вас на экране. Разве что капли дождя не падают на пользователя. В общем, графика не просто хороша, а очень хороша. А когда смотришь повторы и переключаешь камеры, периодически создается ощущение, что вот сейчас ты услышишь голос комментатора, рассказывающего о сегодняшней гонке... Главное — не забывать, что это все-таки ТА сторона экрана :).

Даже профессиональным гонщикам не стоит сразу рваться в режим карьеры, это плохо закончится.

Звук

Кто-то может сказать, что звук и музыка в автосиме не главное. И в чем-то он будет прав, но не до конца. Все-таки приятная музыка и хорошие звуки никогда и никому не мешали. И то, и другое в Sports car GT есть! Музыка легко отключается, но вообще-то она великолепно подчеркивает скорость и напряженность гонки за первый приз. Ну а звуки ударов бампера, скрежета металла о бордюр (ах, как приятно прижать так противника, чтобы его потом еще и закрутило!). А о реве мотора я вообще не говорю, потому что это, пожалуй, самая приятная для слуха гонщика, пусть всего лишь виртуального, музыка. В общем, и звук вполне достоен всего остального.

Минус

Единственный минус в этой игре заключается в том, что разработчики не стали особо напрягаться и выдумывать чего бы то ни было нового. В этом, конечно, нет ничего ужасного. А посему это даже не минус, а скорее так, минусик. Но все равно, хотелось бы чего-то такого. Эдакого. Красивого и большого. Впрочем, когда-нибудь, возможно, и ОНО появится, а пока что будем ждать и надеяться на лучшее. И конечно же играть в Sports car GT.

Полусмерть



Василий Балуев

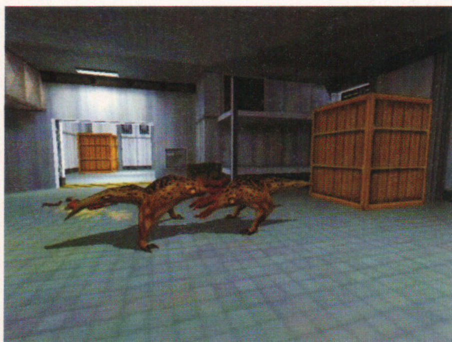
...Я с тоской пошарил по карманам. Ну хоть бы одна **обоймочка** завалялась. Нет, везде врассыпуху **патроны к дробовику** и **махорка**. И на кой она мне, если я не курю? Да и попробовал бы кто-нибудь **закурить в защитном костюме**, я бы первым посмеялся. А вторыми — **монстрюки**, что тут по коридорам носятся. Кстати, о монстрах. Что-то мне совсем не нравятся те звуки, которые из-за поворота доносятся. Будем действовать по старому принципу спецназа (я его в какой-то древней книжке вычитал). В комнату заходим вдвоем, вначале **граната**, потом я. Пошла, родимая! Бух!

«И суд, и присяжные, и даже адвокат у меня вот тут, в одном флаконе. Восьмизарядном».



Из-за угла полетели куски мяса и противная зеленая слизь. Так я и думал. Эти гады эволюционируют просто на глазах. Нет, чтобы с ревом, как и положено тупому инопланетянину, выбежать навстречу пулям. Притаился за уголком, думал, с этого конца ствола такой же идиот сидит. Фигушки вам, братья вы наши меньшие, неразумные. Или разумные? Судя по количеству разлетающегося дерьма после выстрела в голову, мозг там есть. Но это еще ни о чем не говорит, у бегемота тоже мозгов много, а соображения — ноль.

Интересно, мы им тоже такими кажемся? Все-таки в чем-то понять их можно. Представьте себе, сидите вы в своей родной норе, практически никого не трогаете, и тут вдруг — бум, бах, тарарах, и вы черт знает где, среди каких-то коридоров, и какие-то злобные дядьки вокруг бегают, то и дело обидеть норовят. В такой ситуации даже безобидная домашняя черепашка кусаться начнет. Вот меня взять, к примеру. Двадцать лет жил, работал, ел, пил, встречался с девушками. Совершенно нормальный инженер-ассистент, поди туда, принеси то. А вот оказался в нестандартной ситуации — и на тебе, мечусь тут, как заправский коммандос, весь оружием увешанный, гашу всех направо-налево. А ведь я не то что о таком оружии предполагал, я и с какого конца за него браться не знаю. Может, это кто из моих предков память генную подключил? Говорят же о преемственности поколений. Эх, надо было документы в военную академию подавать, а не в техникум.





Ладно, засиделся я тут, отдохнул и пора дальше бежать. Не пойму только, что меня гонит? Засел бы, как эти мыши в белых халатах, в уголке. Пускай военные разбираются. Хотя они разберутся... Видел я их в деле и положил уже не мало. А что делать? Конечно, военно-полевой суд мне потом учтет самооборону, а пока и суд, и присяжные, и даже адвокат у меня вот тут, в одном флаконе. Восьмизарядном. Жить-то хочется теперь, а не потом. Зато будет, что внукам рассказать холодными зимними вечерами возле камина. Если доживу я до внуков. Ладно, бежать пора.



Ох, как мне ракетомет этот плечи оттянул. И тащить тяжело, и бросить жалко. Вдруг больше не попадется. А без него кранты мне уже раз пять пришли бы. Один **вертолет** чего стоил. Привязался, гад, как банный лист к лысой голове. Но от души я ему врезал. Ох, мама, все мне это припомнят. Ничего, ничего, как говорил Наполеон (был такой полководец когда-то давным-давно), ввяжемся в драку, а там посмотрим, какие будут трофеи. Может, еще и медаль дадут, за спасение Земли от инопланетных агрессоров. Но лучше деньгами.

Я осторожно выглянул за угол и с удовольствием увидел разметанные по полу и стенам куски мяса. Все-таки правильная эта штука — граната. А вот это что за хрень?

В противоположном конце коридора, упираясь в стены и потолок каким-то подобием щупалец, висел **ребристый коричневый шар**. Это что-то науке неизвестное, раньше мне такого не попадалось. Уважаемые военные новые технологии используют? Да нет, эта штука явно неземного

происхождения. Может, туда гранату кинуть? А может, не надо? Надо, Федя, надо. Освобожденная чека звонко клацнула, и тяжелый мячик оборонительной гранаты полетел вперед, а я благоразумно отступил за угол. Гулко бухнул взрыв, и сразу за ним коридор наполнили странные звуки. Словно дети дурачатся.

Этак я за поворот никогда не выйду, пора заканчивать. Молодецкий налет с криком и посвистом хорош в поле, в окружении верных товарищей. А тут я один, так что действовать будем аккуратно и с головой.

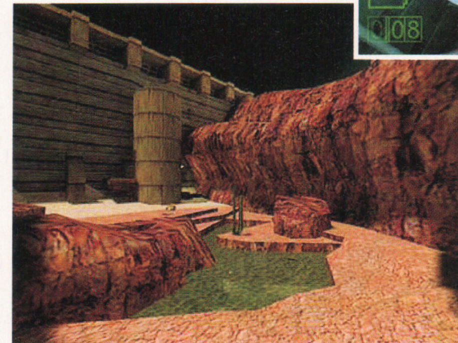
Шара в коридоре уже не было, но вот там, где он только что висел, шевелилась какая-то непонятная масса. Жаль, ни одного бинокля я так и не нашел. Но зато у меня есть неплохая вещь, которая при известной сноровке вполне может заменить его. **Оптический прицел**. Ничего, что на арбалете, так даже интереснее. Оптика показала, что путь мне перекрыли маленькие такие **паучки**, чуть больше пальца. Ха, а я-то испугался!

И не зря. Видели бы вы, как я улепетывал по коридору сразу после неосторожного приближения к членистоногим. А как они жалятся больно, гады. Даже броня не спасает. Ох уж мне этот хваленый защитный костюм. В нем только с девушками встречаться, сразу предупредит, коли чего не так. Но опасности подхватить что-нибудь венерическое у меня в ближайшем будущем не предвидится, а паучки сами подохли, побегав за мной по коридорам пару минут. Действие у них, видать, ограниченное. Нет, это явно не наши разработки.

Вот и повернул я за угол. А что это у нас там выглядывает? Ага, да это же гараж базы. Вот здорово-то как, значит, я уже практически на улице. Ну, вот и классно. Я закинул дробовик на другое плечо для уравновешивания ракетомета и бодренько так шагнул в дверной проем. И также бодренько влетел назад. Этого еще не хватало. За дверью, слава богу, повернувшись ко мне спиной, стоял такой же здоровый урод, что за мной по рельсам гонялся. Я тогда его током пришиб, а тут что-то генераторов не наблюдается. И чего теперь делать? Дробовиком его не возьмешь, тут как минимум надо пушку противотанковую.

«Ракеты у меня кончились, гранат — с гулькин нос, а про батарейки для лазера и говорить не приходится».





Арбалет — это вещь! А арбалет с оптикой — это целых две вещи...

Ракеты у меня кончились, гранат — с гулькин нос, а про батарейки для лазера и говорить не приходится. Вот попала, так попала.

Есть, однако, один выход. Если бежать очень быстро и найти какую-нибудь узкую щелку, куда этот громила не пролезет. Так и сделаем. Я занял спринтерскую позицию, хорошенько отдышался и рванул. Как я летел! Ветер свистел в ушах, мимо проносились лампы подсветки и служебные автомобили, припаркованные у стен. А что это меня обгоняет? Ба, да это же джип начальника сектора Лямбда. Эй, начальник, подвези! А что это он как-то странно, боком, едет? Понял, не дурак, это за мной слон этот беременный несется на всех парах, только джипы врассыпную.

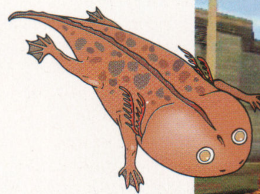
Впереди замаячил свет, и я вырвался на площадку. Спасен? Нет, сзади подгонял громоподобный топот, а путь преграждали защитные ворота. Вот бы с другой стороны оказаться, такие преграды даже инопланетный гигант не преодолеет. Я заметался вдоль стены и сам не заметил, как наступил на какую-то пакость. Она вязко чмокнула под ногами, и вдруг что-то как даст мне под... извините, кормовую часть. Все думаю, абзац, догнал меня здоровяк. Ан нет, это штука такая, инопланетная. То ли живая, то ли сама по себе, не поймешь. Но ежели на нее башмаком наступишь, она как сморкнет, и лететь тебе сизым голубем. Вот и я полетел и очухался только на стене. Вцепился в нее конечностями и сижу, словно ворона на ветке. Чего теперь делать-то?

Ага, тут бочки, а на той какой-то вояка лежит. Загорает, что ли? Эй, любезный? Нет ответа. И не будет. Судя по позе, кто-то его уже приголубил. Надо поближе поглядеть, может, чем поживиться найдется.

Перебрался я на ту бочку по балочке, а там... Екале-мене, да это же пункт наведения орбитальной артиллерии. Это вам не ракетомет голимый, эта штука космокрейсера враз сбивает. А тут еще и рация загомонила.

— Семнадцатый. Доложите обстановку...





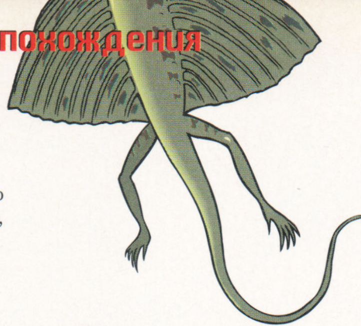


«...Может, этой вот лимонкой алиена уложу?...»

Я откашлялся, а чего говорить — не знаю. Может, это и не мне вовсе. Вернее, явно не мне, а тому парню, что на полу валяется. А чего это у него из кармана торчит? **Аптечка**. Вот и здорово, в хозяйстве пригодится. Так, а это что у нас? Ага, **карта наводки**. Ну, ребята, вы тут и устроились. Со спутника картинку гонят, знай только веньерами крестик наводи.

И тут сзади как громыхнет. Что-то мне оборачиваться совсем не хочется, и так знаю, что увижу. Но надо. Обернулся — и точно, урод пробил-таки ворота и стоит, жалом своим красным из стороны





в сторону водит. Меня ищет. Сейчас ты меня найдешь, дружок. Это даже не генераторы, тут и клочка не останется. Я аккуратно подвел крестик прицела к воротам, в которых высилась неповоротливая туша и, мило так ухмыльнувшись, надавил на красную кнопку. Ничего не произошло. Епрст, да что же это такое. Ни одна зараза военная работать не желает. Тут, что-то почуяв, монстр шагнул вперед, и его накрыло. Ох, как его накрыло. Сгустки энергии с неба падали на землю и выжигали большущие воронки, а черная огромная тень металась между ними. Зря, последний импульс все же коснулся его, и здоровяка не стало. Жалко птичку.



...Кто-кто в уголочке живет... то есть жил?

А теперь-то чего делать? Я огляделся. Единственный выход располагался по ту сторону здоровенного рва, за защитной стеной и воротами. Вот так да. Ну, ничего, у нас есть универсальная открывалка. Я подвел крестик в изображению стены и снова надавил на кнопку. Бум, бам, стены как не бывало. Только мне от того не легче. Через ров-то я как перепрыгну? Эволюция крыльев у человека не предусмотрела. Ага, а что это у нас там торчит? Электровышка. Иди сюда, родимая. Бум, бам, столб дыма и россыпь искр, вышка завалилась поперек рва. Вот и мостик. Нет ничего, что остановило бы человека. Недаром я — венец творения.

Как это ни обидно, но за рвом меня ждал вовсе не выход на поверхность. Взять бы архитектора, который планировал Базу, да подвесить головой вниз, чтобы неповадно было такие катакомбы сооружать. Он построил и — на курорт в Майами, а мне тут страдай.

Вообще-то иду я, вроде, в правильном направлении. На стене «сектор Лямбда» написано. Правда, уровень Д, а это довольно глубоко. Мишель из координаторской говорил, что тут они тоже что-то особо секретное разрабатывают, вроде ворот каких-то, пространственных. Вот и поглядим, может, они меня куда-нибудь отсюда подальше перекинут, где светит солнце, где нет монстров инопланетных.

Минут через сорок я уже выбирался по лестнице лифтовой шахты на уровень Б. Ну вот, осталось совсем немного. Еще немного, еще чуть-чуть, последний бой...

«Н-на, получай. И ты, и ты, все получайте. Уф, откуда их тут столько. Прямо из воздуха образуются».

Н-на, получай. И ты, и ты, все получайте. Уф, откуда их тут столько. Прямо из воздуха образуются. Аж дробовик раскалился. Я собрал по карманам горсточку патронов, запихал их в приемник и вылез из-за ящиков, настороженно поводя стволом из стороны в сторону. Окошко в стене, что у нас там? Опаньки, офицер безопасности. Бедолага, как меня увидел, так аж побелел, за сердце схватился. Бросился ко мне, за плечи ухватился. Хорошо еще, что щипать не стал, на мираж проверяя.

— Слышь, друг, ты откуда здесь? Тут же никого живых уже не осталось.

— Откуда, откуда? От верблюда. Я через всю зону прошел, чтобы до вас добраться. Только вот не знаю, зачем. Говорят, у вас тут какие-то ворота перемещающие разрабатывали, правда?





Глаза офицера сразу сузились, и он, отступив на шаг, ухватился за рукоять пистолета.

— Ты кто такой, а? Чего тебе надо здесь?

Ну вот, у них тут тотальная паранойя на почве всеобщей шпиономании. Кому на фиг их секреты сдались, если они, эти секреты, в открытую по коридорам бегают и мочат кого ни попадя. Но лучше мне молчать, поскольку я сам руку к этому делу приложил.

— Ладно, ладно, успокойся, браток, я не казачок засланный. Я тут гуляю хожу, практически никого не трогаю. Интересно просто, да и домой хочется.

Офицер слегка расслабился, но настороженность из глаз не исчезла.

— Попробуй пройти на уровень А там, может, кто еще живой остался. Они тебе все расскажут и покажут. А я лучше тут посижу, может, вытащат.

Ну и бог с ним, что с убогого возьмешь. Подзарядился я от стационарной аптечки и пошел себе по коридорчику. Двери вокруг какие интересные, «лаборатория» написано. Дерг за ручку — закрыто. Вот ведь досада, нет у меня доступа. И почему я не из высшего руководства? Хотя они-то как раз сейчас далеко отсюда, в полной безопасности. Может, попробовать офицера позвать? Да нет, эти только общие коды знают, а тут ученый персонал нужен, ребята в белых халатах.

Ага, вот тут дверка открыта, а это что за ерунда? Шарики какие-то светятся. Они что тут, шаровые молнии разрабатывали? Или это пространственные ворота и есть? Попробовать, что ли? Или не надо, вдруг еще током долбанет. А, была не была, где наша не пропадала. Я зажмурился и шагнул в сияющий шар. И сразу вылетел из такого же в соседней комнатушке. Вот мать честная, чего навыдумывали-то. Это как теперь удобно будет на работу ездить. Проснулся, умылся, оделся, поел, шагнул в шарик — и уже на рабочем месте. Класс.

Ладно, все это хорошо, но пойдем дальше. Так, опять угол. Не люблю я эти повороты, обязательно за ними что-нибудь нехорошее прячется. Ну, точно, сидят там и языки чешут. Общаются, мать их чешуйчатую. Чем бы их угостить? Гранат у меня уже нет, а с дробовиком выскакивать дураком — смерть сто пудов. А что это мне так в спину уперлось? Кран какой-то. Повернуть, что ли, вдруг чего полезное получится? Я дернул колесо крана вправо-влево, покрутил его немного, и тут из-за поворота раздался такой истошный визг, что у меня даже уши заложило. Прямо на меня выскочил, как ошпаренный, один из уродцев-бронеходов. Глаза вылупил, чешуя топорщится, и весь мокрый какой-то, дымок от него идет. Так я больше от неожиданности, чем по умыслу, спусковой крючок на альтернативный режим вжал. Двойной заряд картечи врубился прямо в грудь монстра, и тот медленно осел на пол. Ух ты, как я его! Но на месте первого сразу же возник его брат-близнец.

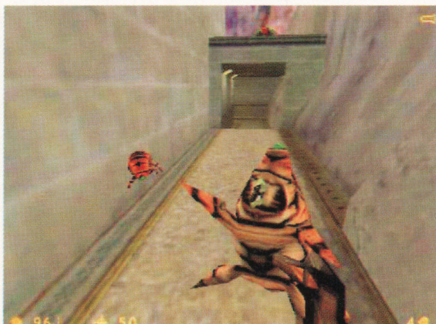
Клонируют они их, что ли? Нельзя же так. Пока я затвор передергивал, инопланетянин успел пару раз выстрелить своим странным орудием. Словно пчелки какие-то. Жужжат вокруг, от стен отлетают, так и норовят в тебя попасть. Но нет, пронесло. Второй монстр тоже схлопотал заряд картечи и также вяло упал. Странно, я понимаю, что они весят немного больше человека, но ведь законы физики никто пока не отменял. Кинетика удара картечи такова, что даже медведь в полторы полтонны весом улетел бы, как шарик. А этим хоть бы что, словно я его шилом в сердце кольнул. Бац на пол и готов. Обидно, никакой картинности.



И чего это они так повыскакивали? Я осторожно заглянул за угол. Понятно. Когда я кран повернул, там труба начала горячий пар под давлением выпускать, а такое даже самый крутой инопланетянин не выдержит. Я завернул кран на место и пошел дальше.

Так, развилка. Куда теперь? Впереди лесенка вниз. Это явно на уровень С, там я еще не был, а справа дверь с надписью «реактор». Что бы это значило? Ладненько, вначале вниз слазаем, а потом уже в реактор соваться будем.

Уровень С оказался весьма дружелюбным. Всего несколько прыгающих тварюшек, я их зайчиками прозвал, хотя ушей нет и в помине, зато зубы — ого-го. Но обнаружил целый склад с боеприпасами. Теперь жить можно. Тут, наверно, безопасники нычку устроили — батареи



к лазеру, **обоймы для автоматов**, **гранаты**. Что еще нужно путешественнику?

Набив рюкзак и карманы, я передохнул немного и отправился назад, к реактору.

За дверью меня ожидало загадочное, но феерическое по красоте и мощи зрелище. Я знаю, что на строительство Базы правительство угрохало такие суммы, что все развивающиеся страны можно было до начала следующего века досыта кормить. Но сколько же стоило это?

Посреди возвышавшейся метров на сто шахты стоял огромный желтый металлический столб, окруженный вертящимися блоками. Такое ощущение, что вертелись они сами по себе, без какой-либо видимой поддержки. В столбе были пронумерованные отверстия, в каждом из которых мерцал шар перемещения. С этими все ясно, прыгаешь в один — вылетаешь неизвестно где. А вот как туда попасть — непонятно.



... Ох, и полетят клочки по закоулкам!...

Хотя... Вот тут шарик лишний. Проверим? Проверим. Бросил я в шарик патрон, он сразу за поручнями вылетел из другого, и на пол скатился. Тут по нему один из блоков проехался, только хлопок выстрела слышно было. Ясненько, ждем другого блока.

Сиганул я так, что мало не показалось, но расчет был верен. А с блока надо было только шагнуть в проем. Что я и сделал.

Вот так, короче, прыгая, как зайчик от входа до входа, я добрался до самого верха. Зато по дороге набрал кучу боеприпасов, забил нескольких инопланетян и обнаружил аж трех ученых. Но, как оказалось, все трое были не из этого сектора и в лаборатории доступа не имели. Ладно, будем есть то, что есть. Посидев немного с перепуганными белохалатниками, я попрыгал дальше. Честно говоря, такое «прыжковое» передвижение — не



самый удобный способ существования. Пару раз я чуть не сверзился вниз, на дно реакторного столба, однажды промахнулся мимо блока и пришлось бегать по кругу, уворачиваясь от движущихся глыб, пока не нашел лестницу наверх. В одном из порталов меня вообще ожидала засада — шагнул из шарика, а подо мной как начали проваливаться полы. Только на третьем уровне удалось зацепиться за перекладину и, раскачавшись, сигануть точнехонько в следующий портал. Жуть, короче. В общем, потратив

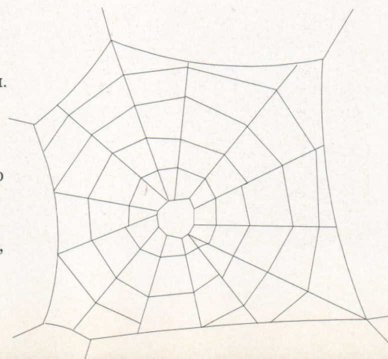


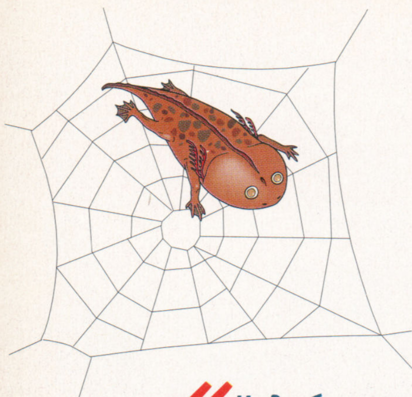
солидную часть не восстанавливающихся нервных клеток, массу здоровья, энергии и боеприпасов, я добрался до третьего уровня, где находились седьмой, восьмой и девятый порталы. От кручения на блоках уже все вертелось в глазах, ноги подгибались от усталости. Я решил отдохнуть и подумать. Надо ведь когда-то и голове поработать, а то всю дорогу на одних рефлексах.

В девятый портал я не пойду, это и дураку понятно. Что-то с ним не то, молнии электрические мелькают, сломан, в общем. Соваться туда — себе дороже, никакого здоровья не хватит. Остаются седьмой

«В девятый портал я не пойду, это и дураку понятно. Что-то с ним не то...»







«Надо бежать дальше, ведь в конце лабиринта каждого из нас ждет своя морковка».



Вот мы какие — стражи Портала, защитники мира от всякой нечисти...

и восьмой. Эни-бени-рики-таки. Черт его знает, куда идти. Вдруг ошибусь?

Ладно, чего сидеть да размышлять. Двигаться надо. Я поднялся, поправил снаряжение и, мысленно перекрестившись, шагнул в седьмой портал. Порядок должен быть во всем.

На этот раз я очутился в совершенно странном помещении. Это, наверно, где-то на самом верху реактора. И кому, спрашивается, пришло в голову закачать сюда жидкий яд? Анализатор костюма завыл так, что окажись поблизости монстры, они в ужасе разбежались бы по домам. Но выхода у меня не было. Вернее, был, но находился он в самом центре ядовитого бассейна, и путь туда лежал по уже успевшим надоесть вертящимся блокам и движущемуся вверх-вниз металлическому кольцу. Кроме того, шар-портал находился в металлической кабинке, двери в которую надо было еще открыть.

Не знаю, как вам, но мне почему-то кажется, что все, что со мной происходит, — не что иное, как проведение испытаний на очень большом полигоне.

Знаете, как это бывает? Берут маленькую такую белую крыску и засовывают в ящик со стеклянными стенками. Лабиринт называется. Внутри масса проходов, и хвостатая жертва должна пробраться по ним от входа до выхода. В процессе эксперимента ее бьют током, дают отравленную пищу, заставляют прыгать через бассейны и вертеться на колесе. Некоторые особо извращенные естествоиспытатели умудряются принуждать животинку нажимать на рычаги и педальки. И все это для выяснения сообразительности, скорости реакции, воздействия тех или иных препаратов и для других исследовательских целей. Но почему-то никого не заботит, а что чувствует маленькая беленькая? Какими словами кроет она мучителей? Нужна ли ей та морковка, что ждет ее у выхода?





Боюсь, что кто-то, большой и бездушный, в белом стерильном халате, застыл сейчас возле стенки этого гигантского лабиринта, и в мозгу его крутится лишь одна мысль: а что бы такое еще попробовать на этой крысе? И нет никакой возможности свернуть с намеченного пути, пробить стеклянную стену и вцепиться острыми зубами в нос мучителю. Горько и обидно.

Но что-то я расчувствовался, надо бежать дальше, ведь в конце лабиринта каждого из нас ждет своя морковка.

Для начала надо осмотреться. Ага, понятно. Все-таки строители этого лабиринта ничем не отличаются от нас, грешных. Выход из ситуации должен быть на виду у испытуемого, надо только догадаться. На правой стене кнопка под номером один, на левой — под номером два. Они явно открывают доступ к порталу.



Вот и все, осталось только добраться до кнопок и до портала.

Я отошел на пару шагов от края, отдышался и, взяв разбег, прыгнул. Мать моя, кто же тут воды налил? Нога соскользнула с края, навешенное оружие потянуло вниз, и я, недолго пробалансировав руками, рухнул лицом в зеленую ядовитую гадость. Абзац.

За короткие мгновения перед глазами промелькнули все мои похождения, десятки уничтоженных боевиков и монстров стояли стеной и глядели на меня. Они ждали. Отпрыгалась крыска по лабиринту. Разочарованный исследователь возьмет из клетки другую и, преодолев слабое сопротивление, засунет в самое начало этапа. Какая досада!

Костюм судорожно пищал, предупреждая о возможности несовместимых с жизнью повреждений, приятный женский голос вещал тоном ангела-хранителя, но мне было уже все равно. Это смерть. Костлявая догнала меня на последнем рывке, сбила влет. Зеленая муть, красный отсвет, мрак, темнота.



Я мотнул головой, стряхивая наваждение. Но красновато-зеленая мгла все стояла перед глазами. Нет, крыска, нет. Это еще не смерть. Это ПОЛУСМЕРТЬ. Лабиринт не пройден, и никто тебя просто так старухе с косой не отдаст.

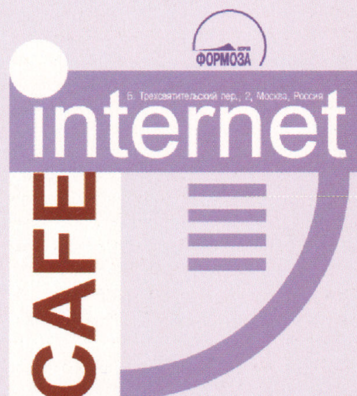
LOAD GAME

...Я с тоской пошарил по карманам. Ну хоть бы одна обоймочка завалялась. Нет, везде врассыпуху патроны к дробовику и махорка. И на кой она мне, если я не курю? Да и попробовал бы кто-нибудь закурить в защитном костюме, я бы первым посмеялся. А вторыми — монстрюки, что тут по коридорам носятся. Кстати, о монстрах. Что-то мне совсем не нравятся те звуки, которые из-за поворота доносятся. Будем действовать по старому принципу спецназа (я его в какой-то древней книжке вычитал). В комнату заходим вдвоем, вначале граната, потом я. Пошла, родимая! Бух!..



...Все-таки я пройду до конца! Однажды... может быть...

приглашаем всех в интернет-кафе компьютерного салона Остров Формоза



Открыто для всех желающих в течение всего времени работы компьютерного салона "Остров Формоза".
Здесь Вы можете в уютной обстановке просмотреть прайс-лист, побеседовать с менеджерами о компьютерных новинках, здесь можно отдохнуть и развлечься: выпить чашечку свежесваренного кофе, поиграть в Quake по сети, побродить по просторам Интернет (понравившиеся странички, полученные почтовые сообщения можно распечатать на принтере или записать на дискету).
Для получения доступа к компьютеру Вам всего лишь необходимо иметь карточку с именем доступа и паролем. Совершив покупку в салоне, Вы получаете ее бесплатно в окне выдачи тавара. Не приобретая ничего, Вы можете купить карточку в интернет-кафе. Там же Вы можете приобрести кофе и прохладительные напитки.

http://cafe.formoza.ru
Б. Трехсвятительский пер., 2, Москва, Россия



ТОП ИГР ПОД НАСТРОЕНИЕ

Юрий Травников

У вас бывает плохое настроение? Да, можете не крутить пальцами у виска, ну, или где там сейчас принято, я знаю, что бывает, но надо же с чего-то начинать статью... И у меня бывает, естественно. И, думаю, я не буду очень оригинальным, если открою вам универсальный рецепт радикального улучшения, повышения и закрепления вашего настроения на невиданно хорошем уровне. Вот он: надо сеть за компьютер и сыграть. Но не во что попало! Игры, это тоже не секрет, бывают разными. Так вот, сегодня я представлю на ваш суд мой рейтинг игр для настроений. И так как, по определению, настроение бывает трех видов — плохое, хорошее и никакое, то и рейтинг я тоже разделю на три части, то есть на самом деле сегодня у нас не один рейтинг, а три.



КРИТЕРИИ ОТБОРА

Да какие же тут могут быть критерии? Вот, скажем, повысили мне недавно зарплату. (За хорошую работу, не иначе!) Настроение пробило крышу и поперло выше небес. Просто-таки распираемый счастьем до кондиции метеоаэростата, я тут же примчался к компьютеру, врубил его, воткнул давно отложенный до лучших времен (таки настали!) сидюк, вывернул колонки на беспредельную громкость, растопырил пальцы веерами, потом свел их в нужные комбинации и... заиграл... Как Паганини на своей «Страдивари»! Как Ротшильд на своей бирже!! Как «Дорожный Патруль» на нервах подпольного садиста!!! Во что? Узнаете, не спешите.

Или вот, тоже недавно, зарезал один мой начальник хорошую (по моему мнению, естественно) статью. Ну не сошлись мы во мнениях, и статья, предназначенная для услаждения

ваших (ну, и моих, куда податься) органов зрения (да и слуха тоже, если громко читать), отправилась в сильно сокращенное забвение. Ну, тут уж понятно, куда поперло мое настроение, но крышу, впрочем, опять пробило, вот только совершенно извращенным способом. Что я сделал? Понятно что: издавая зубами очень удачную имитацию звука, который можно услышать, когда роторный экскаватор упирается рабочим органом в реликтовое захоронение асфальтовых катков, я тут же примчался к компьютеру, врубил его, воткнул давно отложенный до черных дней (таки настали!) сидюк, вывернул колонки на беспредельную громкость, растопырил пальцы веерами, потом свел их в нужные комбинации и... заиграл... Как пулеметчик Ганс на своем крупнокалиберном патефоне...

Ну и, понятное дело, бывает так, когда сидишь, все вроде ничего, а потом (если вдруг начнешь анализировать) понимаешь, что, да, действительно, абсолютно ничего — ни жарко, ни холодно. Что тут пальцами разводить? Надо что-то делать, садишься к компьютеру, сидюк куда надо давно уже воткнут, колонки отрегулированы, комбинации отлажены, надо играть. Как крупье за ломберным столиком (если вы понимаете, что я имею в виду...).

Вот для всех трех вышеописанных случаев добрые дяди уже создали игров (геймов, гамзей). Ну, про добрых дядь все и все (с двумя точками над «е» второй раз) уже знают, я не буду о них подробно. Буду об играх, для всех трех состояний.

КАК ЭТО ДЕЛАЛОСЬ

Я посидел, подумал и решил, что все-таки опять пора идти в народ (в прошлом номере не ходил, там был рейтинг о сюжетах). Вот ходил я среди знакомого и незнакомого народа, активно использовал «Аську» и чаты и спрашивал, во что и при каких обстоятельствах народ предпочитает играть. А потом все активно отобразил. С чем себя и поздравляю.

ИГРЫ ДЛЯ ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ

Велико их количество, широка направленность и по-разному называются их жанры. Ведь действительно, когда на сердце хорошо, то и играть хочется в то, отчего душа разворачивается в картографическую проекцию, а потом сворачивается в звезду класса А. И таких есть!

Итак, во что играют, когда хорошо?

1. Aliens versus Predator. О, это, я хочу вам сказать, та еще игруха! На весь а/я 101 назаказывали целую кучу коробок! Вот, в радостные дни (читай «Зарплата» и все такое...) из-за всех дверей доносятся характерные чавкания







счастливых инопланетных монстров. Ну, что я вам буду рассказывать про AvsP? Игрушка замечательная. Перелистните журнал поближе к началу. В разделе «МегаХит» прочитайте откровения Вуды, там все сказано самым исчерпывающим образом. Более того, если бы разработчики сподобились впендюрить в игру человеческие сейвы, играть в нее (игру) можно было бы в любом состоянии духа. А так, когда на душе дикобразы окапываются и валит твоего экзотического героя какая-нибудь незамеченная дрянь, сильно хочется расколоть «железного друга» на маленькие и большие пополамы. Но когда хорошо...

Перенимайте опыт!

2. Аллоды 2. Гы, тоже МегаХит! (Смайлик бы сюда...) Замечательную игрушку приготовили нам «1С» с Нивалом. Уж на что я любитель шутеров и неклассических РПГ'овин вроде «Фоллаутов», а тоже расхаживаю в хорошей компании, расходую ману направо и налево. Вот только не хватает (это мое личное мнение) все же аркадности. Экшна хочется! Рубиться и выживать. Чтобы не надо было перезаписываться каждые две минуты. Но когда душа поет, можно и посейвиться, тем более, что в игре такая замечательная «атмосфера». С драконами да змеями... Тянет, тянет народ в сказку, не отнять!

3. Quake 2. Не сингл, не пугайтесь! Самое что ни на есть рубилово-мочилово, Deathmatch. Ну, это дело понятное, кому не приятно заколошматить друга на радостях? Так что, если народ пробивает и имеется сеть в наличии, то гремят баталии,



множатся фраги, смеются счастливые люди. Праздник жизни от ID...

4. Thief. Хорошо все-таки работать в конторе, где хорошие компьютеры не редкость. И хорошие игрушки тоже не редкость, хотя и не настолько очевидная. Лажанулись мы (читай «я») в свое время, не обозрели игру в «МегаХитах», поспешили с описаловом, не поняли, что у нас в руках за каракатица. Посыпаю голову пеплом и с помощью окружающей меня прогрессивной игровой общественности ответственно заявляю: «Быть вором (поймите меня правильно) — правильно!» Радует игра. И заставляет радоваться.



5. WarCraft II. Упсь, вывалились из нашего времени... А ведь тоже МегаХит, и какой, хит всех времен и народов. Играют в него, играют активно и весело. А что, замечательный сюжет, прекрасная анимация, чумовая динамичность, все в игре присутствует, не откажешь. И проживет «Ремесло» еще долго, потому что ПОДОБНОГО еще никто не создал, даже «Коммандос», «самая-самая», не обладает подобной магией очарования.

ИГРЫ ДЛЯ НИКАКОГО НАСТРОЕНИЯ

Ох, ну и номинация. Сам придумал, теперь вот отдувайся... А вот и отдуюсь! Игр мне наговорили столько, что прописать их все здесь не представляется никакой возможности. Сколько было людей, каждый, как в песне поется, «лез и предлагал». Я что, парламентский компьютер? Тем более, что победитель определился сразу и бесповоротно. Вот его я и представлю. А остальное, если вам не лень конечно, можете сами приписать.

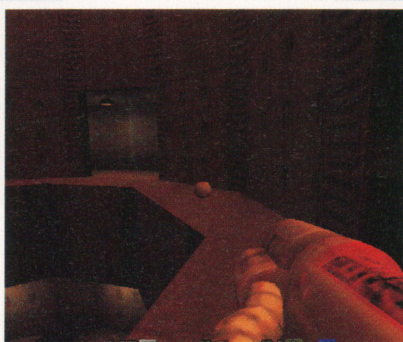
1. Пасьянс «Косынка». Ба, какое все знакомое! Да это же победитель «Рейтинга Белых Воротничков» из нашего мартовского номера! Почему-то это меня ничуть не удивило. Я и сам, когда не знаю, чем себя занять (редко, но бывает), люблю перекинуться картишками с компьютером. Вот только у меня версия ДОС'овская, Klondike называется, там и покрасивее, и подсчет виртуальных денег покруче, и Топлист правильный. Вот только в этом топе все верхние почетные места заняты моей любимой женой и старшей дочерью. Ну, умные они у меня, что ж тут поделаешь, я давно смирился...

ИГРЫ ДЛЯ ПЛОХОГО НАСТРОЕНИЯ (ГДЕ ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ)

Рвать и метать! Метать и громить!! Терзать и шмалять!!! Каждому знакомы эти симптомы. Нет, я не про психопатию, хотя и похоже, я просто про плохое настроение. Когда весь белый свет не мил, когда адреналина в крови больше, чем воды, когда ДОСТАЛИ... Кто, что, почему, какая разница? Просто достали. И тогда, тогда вы берете свое, заветное, и делаете с ним (с ней, с ними...) все, что добрые издатели-разработчики для ваших недругов (пусть даже сиюминутных) издали-разработали. Со всей возможной жестокостью и совершенно чуждой нам подлостью.

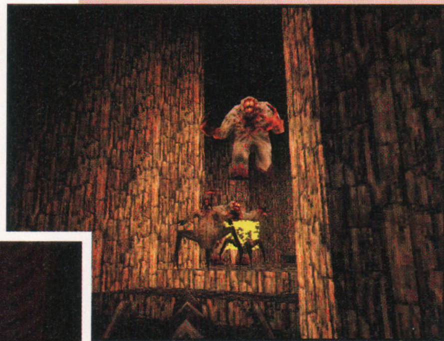
Ну не могу я удержаться! Совершенно не для рейтинга, так, для самовыражения, ради уважения, не могу я не сказать. Самой-самой игрой для плохого, очень плохого настроения является великий DOOM (и лучше, который «два»)! Как это было сладко, да, сладко, ведь месть сладка для посвященных, включить хорошо известный от частого использования уровень, где монстры на монстрах сидят и монстрами же погоняют. Далее стандартно: «ИДэДэКуДэ», «ИДэКаЭфА», бензопилу в руки, и здравствуйте, врата геймерского рая! Что бы там ни творили 3DFX'сы, нет и не будет для меня зрелища красивее протухающего на «Дружбе» Какодемона. Из любого жизненного ступора выводили меня раздербаненные творения мистера Ромеро (чтоб он... сделал «Дайкатану»...(...)).

Психотерапия, елки!



1. Quake & Quake 2. Прочь снобизм!

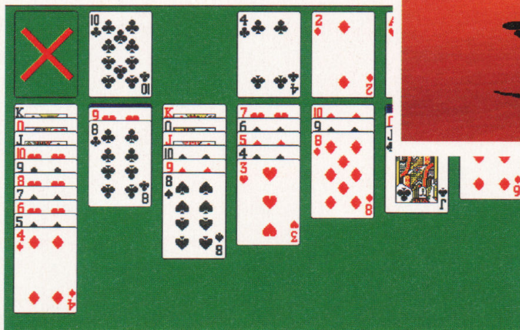
Мультиплейер. Смертный Бой. Здесь не бывает проигравших.



Какая разница, сколько у вас фрагов (хотя иногда и приятно)? Какая разница, сколько нарезали из вас? Уникальность «Кваки» в том, что и в беде, и в радости она одинаково благотворно влияет на вашу нервную систему — через полчаса ИГРЫ вы напрочь забываете, что есть где-то еще что-то, кто-то и вообще даже это самое «где-то».

2. Extreme Bullrider. Каюсь. Моя работа. Это я вручил игрушку господину Мнемозову для тестирования. Он так визжал, когда тестировал, что вокруг собрался а/я 101 практически в полном составе. Так что все оставшееся для тестирования время мы визжали хором.





А теперь играют все. Положительный заряд у игрушки настолько колоссальный, что здоровый смех перебивает осадок любых невзгод и неприятностей. Весьма рекомендую. Не зря же у игры столько спонсоров...

3. Carmageddon. Опять вывалились из современности. Нет, ну как это называется? Сделать такую замечательную игру и потом обо... разродиться настолько отстойным сиквелом... Так что Первый, Первый и еще раз Первый! Дави их, уродов поганых, мотай на колеса придурков! И на каждом нужное лицо...



4. Fallout 2. Здесь все не просто. Здесь надо либо воспользоваться нашим солюшном «за плохих» (см. MG № 3), или, что проще и приятнее, воспользоваться «правильным» трейнером, накачать вашего героя (или героиню) до беспредельного уровня, снабдить «Виндикатором» и Импалой, с полным кузовом боеприпасов, и... Нет, всех убивать необязательно, пусть некоторые выживут, чтобы рассказывать в веках легенды о несокрушимом воине с каменным радиоактивным сердцем.

5. Здесь идут **всякие-разные аркады от Пинболлов до «Abe's Экзодуса»**. Ну что я вам могу про все это сказать? Большинство опрошенных уважают скорость перебирания пальцами. Не могу их за это винить.

Есть еще один способ отвести душу. Мне он понятен, но наиболее неприемлем. Поэтому из рейтинга его я выкинул. Это когда устанавливаешь Might & Magic VI, с помощью известных приемов снабжаешь героев лучеметами, заходишь в мирный городок и устраиваешь геноцид. Даже противно. Атмосфера не та, чтобы их так...

МЫСЛЯ ОПОСЛЯ

Да уж. Перечитал я все мною же написанное и теперь вот сижу озадаченный. Какая тема для диссертации пропадает! Игры в психотерапии. Влияние жанров, «квакизм», читерство и психокоррекция... Аспиранты, не медлите!



Ээээ... После прохождения игрушки про бакланов и редактирования солюшна к ней я с трудом возвращаюсь к чисто конкре... нормальной лексике. Потому не обессудьте, но вступилово это будет короткое, рваное и странное.

Ээээ... Что сказать-то еще? Мнэээ... Типа мы тут надыбали аж целых три солюшна, один причем короче другого. Правда, один мы не стали публиковать пока. Ну, действительно, зачем длинные солюшны? Это типа не круто, и все такое. Вон валяется у меня в стойке солюшн к «Альфе Центавра» на 20 страниц журнальных, вы бы стали такой читать? Нет? А я его редактировал и резал еще нещадно, так был бы на все 40... А короткие солюшны — это типа круто и все т...

Ээээ... А еще к «Шизариуму» солюшн вон мне пришел. Кто-то, конечно, скажет, что, мол, это старье и вообще отстой полный. Сам ты старье, баклан, отвечу я. «Шизариум» — это типа... хорошо. Вот будете вы его проходить, а тут затык какой! Что делать? Искать в старых журналах проходилово? Не! Мы о вас позаботились, солюшн положили. Кстати, даже найдя старое прохождение аглицкой версии, вы наверняка капитально заткнетесь на загадке от отечественных локализаторов («СТЬ ИЕС ТЬКЛЮ — Э ТОТИП АКРУ!»).

Вот. Ну и читы, читы... Читы — это для читеров. А читеры — это такие люди, которые ненавидят компьютерные игры, но зачем-то упорно в них играют и читают журналы. Ну в принципе, пожалуйста, нам не жалко. Бывает и не такое. Вон был мужик один, чертом звали, так он все время смотрел черный телевизор, в котором показывали черные картинки. Разглядеть он там ничего не мог, но смотрел все равно упорно. Тут все куда запущеннее, чем у читеров. У читеров все нормально — хоть картинка на экране есть. Вроде телевизора получается, только не черного.

Да, и еще находку редакторскую вам представить хочу — интервью в рубрике Mission Possible. Зачем, спросите вы. А чтоб никто не догадался, отвечу я! Мы теперь конспирироваться будем постоянно, так теперь положено (см. вступилово к «Предварительному Просмотру»).

Ээээ... Иван Шаров

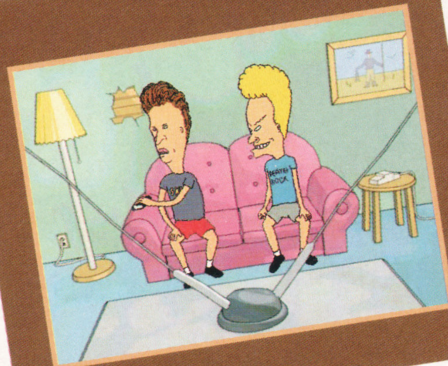
MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:

CHEATS

НА СТРАНИЦАХ 162— 163

JAZZ JACKRABBIT 2: THE SECRET FILES
RIVAL REALMS
AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
BLOOD 2: THE CHOSEN
TUROK 2: SEEDS OF EVIL
REQUIEM: AVENGING ANGEL
GRAND THEFT AUTO — LONDON 1969
KINGPIN (DEMO)
REDLINE
ARMY MEN 2
NCAA Football '99
FIFA '99
Triple Play '99
Madden NFL '99
Actua Soccer



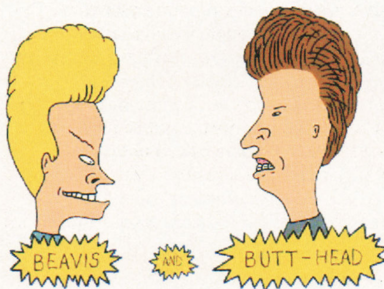
Beavis and Butt-Head do U



Шизариум (Sanitarium)

Торик, баклан со стажем

ЭТО ТИПА КРУТО!



ПОЛНЫЙ MTV...

советы начинающему баклану

Привет, бакланы!

*Вы уже купили **Beavis and Butt-Head Do U**? А вы в курсе, что это супер-пупер дебильный квест? Да? Ну-ну...*

Сюжетец незамысловат, аки наука мотология, — весь класс Бивиса и БХ потащили на лекцию в колледж (ихние десятые-одиннадцатые, где ученики выбирают свое будущее призвание). Естественно, наших идиотов такой расклад не особо радует, и они решают поискать теток в этом самом колледже, дабы разделить с ними по одной постели на каждую. Но цели у вашего любимого учителя несколько иные, поэтому придется изрядно потрудиться, ведь вам необходимо собрать подписи всех учителей колледжа (типа задания выполнить и все такое), чтобы попасть на местную вечеринку.

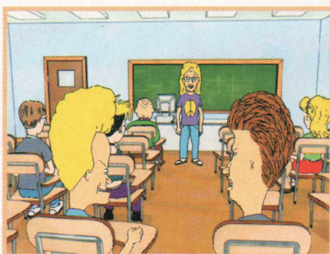
*Вы уже начали проходить **B&BH Do U**? Наверняка застряли где-нибудь в самом начале, из зала с этим тупым деканом выйти не можете. Ничего, сейчас доктор все объяснит и покажет.*

Паспорт

Beavis & Butt-Head Do U

Жанр: квест
Разработчик: Illusions Software
Издатель: GT Interactive
URL http://www.gtgames.com

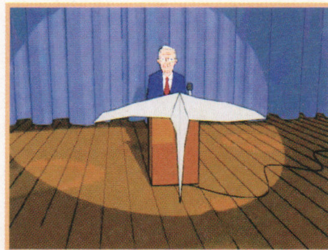
1. — Слыть, Батт-Хед, а куда это все наши слиняли?
— Типа в колледж — там же ТЕТКИ!



Кликайте на дверь.

2. — Бивис, пошли над проектором прикольнемся?
— Вечно ты умничаешь. Разве проектор лучше, чем тетки?

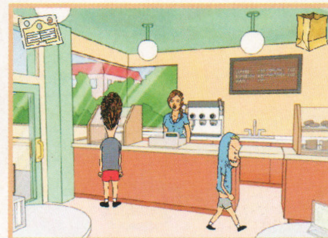
Попытайтесь заговорить с деканом. Кликните на свет, подаваемый на сцену. Поговорите пару раз с припанкованной теткой впереди. Чтобы вы от нее отстали, она даст бумагу. Используйте ее на БХ или Бивиса — все равно последний сделает самолетик и отвлечет от скучного чтения



лекции немолодого и порядком уставшего декана. Теперь вас капитально выкинули из зала.

3. — Слушай, Батт-Хед, я того, в натуре жрать хочу, дай денег!
— Ну ты че, баклан, мы типа сюда жрать приехали или по теткам гулять?

Идите налево, в кафетерий. Купите Бивису кофе. Пока тот пугает продавщицу своим латиноамериканским акцентом (I'm the great cornholio!), слямзите банку с витрины. Идите на улицу, а затем вправо, в кафетерий. Попытайтесь накормить салатом обоих придурков. Для этого кликните на витрине справа и кладите ингредиенты в любом количестве. Главное — три раза положить



перец. Тогда мужик напротив уйдет, и вы сможете присвоить себе столовые приборы, которыми вы накладывали салат.

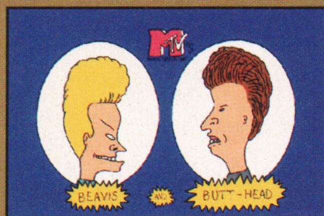
4. — Слыть, Бивис, а ты читать типа умеешь? Что вот здесь написано?
— Шам-пунь... для ж-и-р-н-ы-х...
— ...уродов!

Идите в библиотеку. Влево. Этот пельмень Бивис — натуральный идиот, мало того, что тележку своротил, так теперь еще с книгами возится, блин. Откройте окно, чтобы ботаник Стюарт побежал за своими

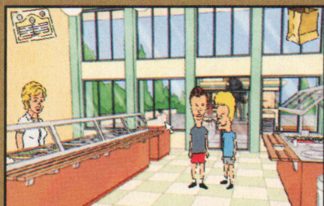
— Типа, мужики, Бивис и Батт-Хед — на самом деле не настоящие. Они мультфильмовые герои. Потому за свои поступки не отвечают.

Beavis & Butt-Head are not role models.
They're not even human.
They're cartoons.

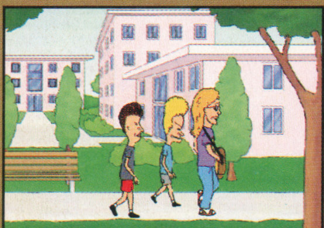
СОВЕТЫ



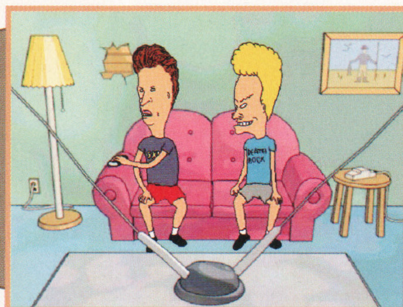
● К сожалению, в игре невозможно включить текст и голос одновременно. Поэтому приходится выбирать: либо ориентироваться в сюжете по голосу, либо лишиться одной из самых прикольных вещиц — голосов Бивиса и Батт-Хеда. Если вы хорошо знаете устный английский, то советую текст отключить, если же нет, то сидите со словарем и включенным текстом. Но колонки можете отключить, звука все равно не будет.



● Когда вас пошлют на кухню, можете баловаться с едой сколько угодно — вас не выпустят, пока не наложите десять порций. Причем ошибиться можно только два раза. Каждый новый человек требует то же, что и предыдущий (и в том же порядке) плюс что-нибудь еще. Порядок раскладки еды таков: слева внизу лежат бобы (beans), слева вверху лежит желе (jelly), слева посередине лежит картофельное пюре (puree), справа посередине — мясо (meat), справа внизу лежит кукуруза (corn).



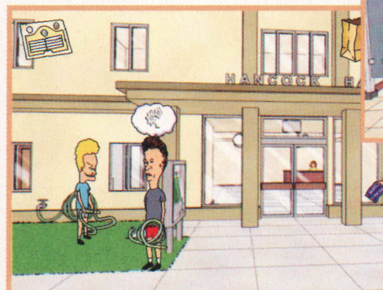
● Отлично прорисованная графика, интерьеры колледжа, изменяемый Бивисом и Батт-Хедом ландшафт, анимация персонажей — все это выглядит просто великолепно! Картинка с Бивисом, бьющим по роже Батт-Хеду, вообще висит у меня в качестве обоев. Графика в игре поддерживается DirectX 6 и Direct Media. Но устанавливать их необязательно, если вы устанавливали все это богатство до этого.



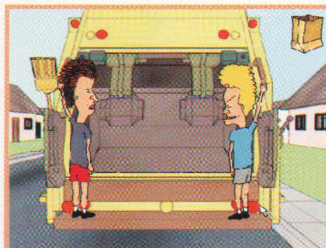
— Типа, Батт-Хед, я только что видел голого мужика по ящику!
— Э-э-э, клево, баклан, знаешь почему?
— Да-да-да, почему?
— Потому, что ты дебил!

бумагами, а Бивис в это время упер библиотечную карточку. Придет Стюарт, расхныкается, мол, как же он теперь исследования свои проводить будет? Ничего, раз сидишь без дела, вот тебе работенка. Выключите компьютер, поговорите с ним о заваленном курсовике. Скажите библиотекарше, что книги разбросал Стюарт, типа вот он и уберет. Ей по барабану, а вам — первая галочка.

5. — Батт-Хед, ну где тетки-то?
— Не, ну ты баклан, Бивис! Типа в общежитии, где же еще?



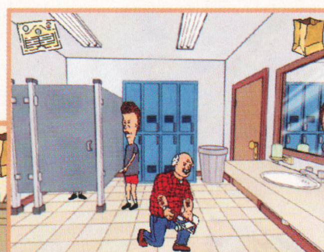
Идите ко входу в общежитие. Возьмите шланг и под крики Бивиса «Кому вставить? Ну кому бы вставить?» засуньте его в окно прачечной. Поговорите с мужиком у входа, возьмите у него билеты. Используйте столовый прибор на щит справа, вам достанется карта местности. Идите внутрь. Поговорите с теткой, заодно



убедитесь, какой же он все-таки дебил, этот Бивис. Это ж надо — выбросить юбку такой клевой тетки! Искупить вину можно, только достав пресловутую юбку из помойки.

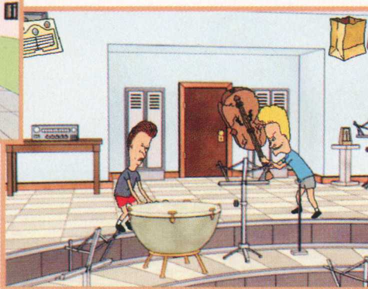
Кликайте на мусоропроводе, Бивис слетит вниз (туда ему и дорога) и найдет... упаковку из-под юбки. А сама юбка в это время уезжает на мусорке. Попутно он извлечет из бака банку с ореховым маслом.

Будучи на мусорке, нажмите на рычаг справа. Вашему взору предстанет огромная куча различного хлама. Посмотрите на телевизор. Обосновывая тем, что там идет скучная передача, выкиньте его на фиг. Хватайте фиолетовый лоскуток, когда-то называвшийся юбкой...



6. — Металлика — класс!!! AC/DC — ерунда!!!
— Типа отдай мой плейер, баклан!

Идите налево в холле общежития. Естественно, тетке такая фигня с юбкой не нравится, и она требует, чтобы вы ее (юбку) постирали. Идите в туалет (дверь слева от выхода). Пустите Бивиса в туалет, откройте нижний, второй слева, шкафчик, достаньте полотенце и отдайте бедняге Бивису, чтобы тому было чем подтереть свою тупую задницу. Ненавязчиво пожалуйтесь сантехнику на бракованный унитаз. Когда тот пойдет разбираться, «одолжите» у него

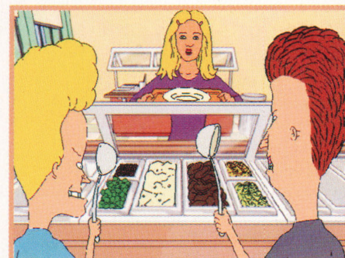


пилу, а заодно и жидкое мыло, стоящее на полочке возле зеркала.

Идите в музыкальный класс. Заставьте плаксу с дудочкой играть быстрее, включив метроном на максимальную скорость. Плакса убежит, оставив дудочку в шкафчике. Естественно, заперев его. Ничего, и не таких раскалывали. Пила и замок — вещи совместимые, так что вам понадобится лишь немного терпения — и дудочка ваша. Пора расслабиться и сбацать любимую музыку Бивиса и Батт-Хеда. Хватайте ноты у пианистки и кликните на скрипку. После такого концерта придурков отводят к декану, а тот, в свою очередь, посылает их на общественно полезную работу в столовую.

7. — Слушай, Батт-Хед, а можно я вон того урода на фиг пошлю?
— Типа нельзя, Бивис, клиент всегда прав.

Ох, и любят же здесь издеваться! Вас послали. Причем весьма капитально. Искупать свои грехи в столовке, типа поваром поработать. Ничего, не впервой. Главное — знание английского языка и сообразительность. Слева сверху находятся бобы (beans),



посередине — картофельное пюре (potatoes), снизу слева варенье (jellow), дальше — легче. Что попросят, то и кладите. Десять обслуженных клиентов гарантируют вам дальнейшее продвижение в получении заветных галочек. Каждый клиент выбирает то же, что и предыдущий, добавив к списку что-то свое в конец.

8. — Эй, Бивис, давай во-он ту стойку выбьем?
— Здравствуйте, мальчики. Вам чего? Нет, не трогайте стойку! Не хвата-а-а-а-а...

Идите к декану. Со спокойным видом берите клюшку для гольфа и не обращайте внимания на то, что там вопит этот старикан. Выключите заодно и динамик. Выходите, поговорите с девушкой,



хватайте микрофон и идите на стадион.

Кликайте на ведерко с шарами для гольфа. Ну, сейчас эти придурки им покажут! Кликайте мышкой на Бивиса, отсчитывайте три деления и кликайте снова. Проделав это пару раз, Бивис-таки попадет. Бегите к тренеру и хватайте слетевшие с его носа очки. Идите на площадь к учителю Ван-как-его-там-дризену.

9. — Эй, Батт-Хед, смотри — я викинг!
— Блин, Бивис, хватит тебе чужие подштанники лямзить!

Используйте (в любом порядке) на скрипичный футляр банку, украденную в кафетерии, билеты на слепой концерт. На учителя используйте ноты и очки. Отлично! Теперь у этих придурков есть немного мелочи. Немедля дуйте в прачечную (из холла общежития — дверь направо).

Используйте шланг на стиральную машину. Используйте мыло, затем юбку. Прихватите красные трусики, при виде их Бивис та-а-ак возбуждается...

Выйдя из прачечной, идите налево, отдайте юбку тетке в комнате, она типа в ней на тусовку собралась и все такое. Идите получать галочку у тетки в холле.

10. — Рок-н-ролл этой ночью...у-у-у-у-у-у...
— Turn the Page, баклан!

Выходите на улицу. Снова поговорите с девушкой. Идите на радиоточку, поговорите с мужиком на диване. Входите внутрь, когда зазвонит телефон, снимите трубку. Убил бы Бивиса! А ведь нельзя. Используйте микрофон, прихваченный у декана, на место старого. Поотвечайте малость на телефонные звонки. Теперь кликайте на антенну в окне. Наведите антенну на любимого учителя и выходите к радисту. Получайте галочку и компакт-диск. Идите в музыкальный класс. Ну, теперь мы посмотрим, кто лучше играет. Кликайте на скрипку и докажите этой сухопарой тетке, что Бивис — лучший типа виолон... виалан... как эта... что-то-там-челист, короче! Только не забудьте включить радио — и галочка у вас.

11. — Слышь, Батт-Хед, я тут типа эту корову уже час дою — где молоко???
— Пельмень, это же бык!

Идите на ферму. Поговорите с мужиком, возьмите со стены типа вилы. Откройте ворота с коровой. Заходите в гости к участнику корриды — быку. Начинайте корриду с использования красных трусиков на него. Пока бык имеет Бивиса, вытаскивайте настоящие вилы из стога сена. Идите в кабинет биологии.

12. — Слышь, Бивис, как ты думаешь, это сердце или печень?
— Вот эта хреновина? Типа я думал, это мозги...

Поговорите с учителем. Пока БХ играет на дудочке, пусть Бивис хватает змеиные яйца. Попытайтесь взять сердце из банки. Гоняйте орган по полу, пока не надоест, все равно его надо проткнуть вилами и собрать модель. В ведомость идет еще одна галочка, а вы идете ко входу в общежитие.

Дайте корове ореховое масло. Забирайте этот навоз и дайте, наконец, Бивису подергать за вымя (используйте ведро на пятнистую мученицу). Отдайте ведро с молоком и яйца в сетке фермеру. Получайте галочку.

13. — Слышь, ты, пельмень, ты че это нарисовал-то? Цветы?
— Дебил, где ты видел цветы с руками?

Найдите тетку, которая болтается по колледжу в поисках арт-студии. Это вроде как натурщица, одетая голая тетка. Отдайте ей карту и идите следом за ней в класс рисования. Поговорите с мужиком на тахте. Бивис натюрморт рисовать не хочет ни за что, так что дайте ему нарисовать голую тетку — это типа круто. Отдайте картинку мужику на диване. Да, он просто обожает концептуальное искусство...

А Б&БХ просто обожают галочки. Идите на стадион.

14. — Разбег. Прыжок. Повторить.
— Не, это типа не круто. Бивис, пойдем лучше теток поищем!

Используйте мелочь на автомат. Не обращайте внимания на Бивиса, лучше бегите к тренеру. Используйте ненастоящие вилы на

СОВЕТЫ

● К сожалению, игра слишком коротка (я одолел ее всего за пару дней), словно мультфильм Beavis & Butt-Head, посему настоятельно рекомендую пользоваться солюшном в последнюю очередь, когда все средства будут исчерпаны. Вы считаете себя заядлым квестером? Попробуйте пройти игру без солюшна, с отключенным текстом и закрытыми глазами.

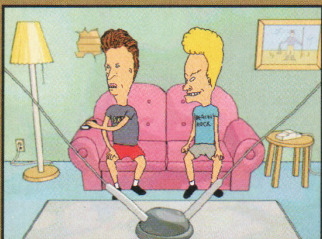
● Если вы хотите по-настоящему насладиться «американскими» шутками, досмотрите финальные титры до конца. Обещаю, вы не только не пожалеете, но и получите мощный заряд радости на все оставшиеся часы уходящего дня. Правда, если вы не любитель крайне тупых шуток (да еще и в исполнении Бивиса и Батт-Хеда), то лучше... не играть вообще.

● Бивис и Батт-Хед не любят компьютеры. Этот вывод я сделал исходя из эпизода в библиотеке. Бивис с таким презрением и ненавистью выключил компьютер, у меня просто сердце сжалось... А еще герои, блин...

СОВЕТЫ



А вообще мультики про бакланов весьма философичны. Вы никогда не думали о том, кто именно высмеивается в нем? Думаете, Бивис с Батт-Хедом? Как бы не так. Несмотря на свою непроходимую тупость, на фоне других персонажей, с которыми им приходится общаться, наши бакланы зачастую просто блещут интеллектом. Возьмите, к примеру, того же декана... Или тренера с его речью про пользу физкультуры... Или раздолбаев с вечеринки...

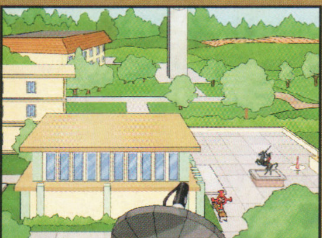


А знаете ли вы, что:

...в полнометражном мультфильме «Beavis and Butt-Head Do America» бандита озвучивал Брюс Уиллис, а бандитку — Деми Мур?

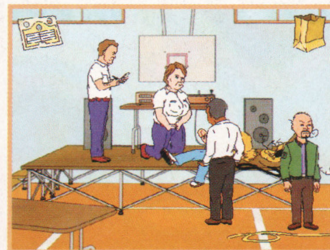
...голоса в игре озвучивал сам Майк Джадж — создатель «идеализированных американских подростков»?

...попкорн очень вреден для коры головного мозга?



Бивиса. Ничего, так ему и надо, пусть потренируется, вес сбросит... Получив галочку, идем на заветную вечеринку.

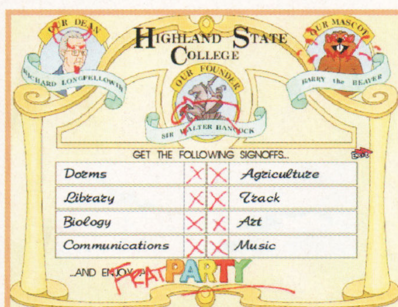
15. — Не, ну ты прикинь, Бивис, это типа называется тусовка?!
— Ээээ... Батт-Хед, слушай, а где голые тетки и пиво?..



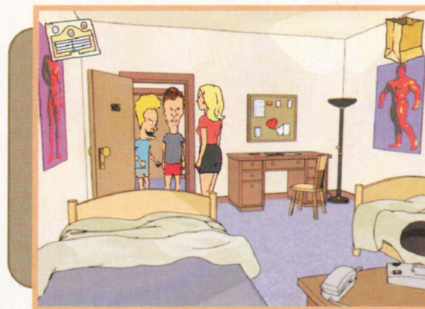
Эй, где это мы? Где клевая музыка? Где народ? Где тетки, в конце концов?! Нема. Обломали. Зато сертификат какой-то дали. Но Бивис и БХ не сдаются!

Попросите у старухи пунш и поставьте его справа от негритоса. Когда тот убежит, вставьте компакт-диск в проигрыватель. Берите веревку и привязывайте один конец (*хе-хе-хе-хе, он сказал «конец». — Прим. отв. ред.*) к стенке. Теперь можно потягаться с качком в смокинге. Да-а, силен парень. Лезьте наверх и хватайте баскетбольное кольцо. Вот теперь вы оттуда выбрались.

16. — Слышь, Батт-Хед, мне все это надоело. Не хочу теток, хочу домой!
— Заткнись, пельмень, немного уже осталось!



Идите в комнату девушки, которой вы стирали юбку. Хватайте ножницы, только не давайте их Бивису — порежется и наступит преждевременный гамовер! Идите к автоответчику. Прослушайте сообщение, затем нажмите красную кнопку. Теперь звоните той тетке на пейджер, чтобы узнать адрес НАСТОЯЩЕЙ вечеринки. Впрочем, туда вас все равно не пустят — необходимо принести доказательства того, что вы крутые ребята.



— Типа тетка, мы тебе юбку принесли и все такое. Давай в койку?..
— Молчи, Баклан, она меня хочет!..

17. — Батт-Хед, а чего нас на тусовку не пускают?
— Молчи, баклан, они типа тебя увидели, и сразу поняли, что ты не крутой.

Наведайтесь к психологу — она (да, тут есть тетка) находится за дверью справа от кабинета декана. Отдайте ей творчество Бивиса. Создайте благоприятную обстановку, задернув шторы и выключив свет. Теперь быстро «одолжите» картину в раме со стенки, выдерните картинку, а в раму вставьте сертификат. Идите к декану. Ага, у него на стенке висит одно из доказательств — сертификат самого декана! В срочном порядке выметайтесь из кабинета и используйте полотер, который рядом со стойкой, на пятна. Еще разок. Последствия землетрясения очевидны — можно смело идти к декану и заменить лежащий на полу сертификат на ту дребедень в рамке, которая у вас имеется. Первый трофей у вас!

Идите на стадион. Отрезайте ножницами ключи и открывайте шкафчик справа от автомата. Берите мегафон и топайте на само поле. Отдайте мегафон девушке и используйте газонокосилку. Прикрепите помост к газонокосилке и прокатите его по полю. Теперь у вас имеется второй трофей — голова бобра!

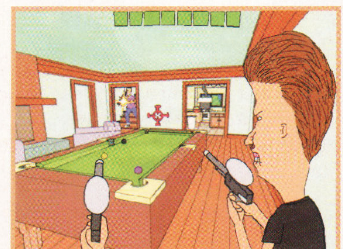
Идите на площадь — пугать уборщицу. Кладите коровье э-э-э лепешку на пьедестал. Отрезайте щит (третий, заключительный трофей) и идите на... ВЕЧЕРИНКУ!!!

18. — Слышь, Батт-Хед, а че в солюшне только восемнадцать разделов?
— Ну, это типа круто и все такое...

Вот так всегда. Вас опять обломали. На вечеринке наблюдается повальная спячка, отсутствие теток и пива. Но не в разлив, а в разброс. Потрясите пару-тройку пивных банок на предмет обнаружения вожделенного нектара, и на вас обратят внимание. Внимание заключается в предложении найти



вопросы завтрашнего экзамена — придется играть в джеймсов бондов. Поиграв в shoot'em'up, вы дойдете до верхней комнаты



особняка, где возьмете ответы к тестам и, растопырив пальцы, отдадите их заказчику. Ура! Вам сейчас дадут теток. «Идите наверх, пацаны», — говорит парень. БЕЖИМ!

Ну, типа дальше все круто и все такое. Наслаждайтесь тетками. Только свет не включайте...

— Гамовер, конечно, не самый хеппи, но что еще можно было ожидать от таких придурков?



Шизариум (Sanitarium)

Алексей Кравчун

Вся Канальчикова дача в мониторе собралась

Практическое пособие по побегу из психушки

Замечательный подарок преподнесла всем любителям жанра Adventure компания Dream Forge, а «Новый Диск» этот подарок к тому же перевел на русский язык (правда, зачем-то изменив при этом название). Кроме графических красот, «Шизариум» имеет интереснейшую сюжетную линию. Да, именно линию. Ветвление сюжета напрочь отсутствует, что при нынешней тяге ко всему нелинейному довольно странно. Но сюжет столь затягивает, что «прямая» разворачивающихся событий рассматривается скорее как плюс, нежели минус. Исследование психиатрической клиники плавно перемежается с приключениями в сюрреалистической вселенной внутреннего мира главного героя.

Игра разбита на девять эпизодов, в процессе прохождения которых вам предстоит побывать в облике маленькой девочки, могучего циклопа и даже воплотиться в древнего воина ацтеков.

Действие игры основано на общении с различными (зачастую весьма странными) персонажами. Посему радует тот факт, что игру, наконец, лицензионно перевели на русский. Весь «Шизариум» проходится на одном дыхании. Разработчикам удалось добиться небывалого погружения в игру. Тут и добавлять нечего. Рекомендуется всем... Поголовно.



Паспорт

Шизариум (Sanitarium)

Жанр:	квест
Разработчик:	Dream Forge
Издатель:	ASC Games
Переводчик:	Логрус
Издатель в России:	«Новый Диск»

URL http://www.nd.ru

Глава первая. Камеры в башне

В этой первой миссии герою предстоит выбраться из башни — одного из крыльев психиатрической лечебницы.

Очутившись в игре, первым делом включите сирену с помощью кнопки, расположенной в левом нижнем углу на стене...

После непродолжительного осмотра территории становится понятно, что попали вы в психиатрическую клинику. Атмосфера здесь напряженная: все пациенты, с которыми можно поговорить, несут несусветную околесицу — то жучки их какие-то замучили, то пироги с тыквой с ума сводят. А главное, наблюдается полное отсутствие медперсонала, способного хоть как-то украсить буйства душевнобольных. Один из «чудаков» бормочет, что всех врачей заставила уйти какая-то «мамуля», но ничего более конкретного от него добиться не удается.



Посреди психушки высится Башня Контроля, но на месте, где положено быть мостику, — пропасть. Подняв голову, вы обнаруживаете, что к Башне сверху спускается какой-то кабель. Не желая

Интервью

Честно говоря, когда я впервые услышал, что «Новый Диск» собирается выпустить русскую версию «Санитариума» — не поверил. Ну, «Розовая Пантера» — это понятно, она у нас в оригинальной версии никому неизвестна (хотя игрушка, кстати, довольно неплохая), детская и локализациипригодная. Но «Санитариум», который уже какие только пираты не понапереводили, игрушка не самая новая, да и вообще… И в душе порадовался: я в свое время «Санитариум» пропустил, а поиграться в него ой как хотелось.
И вот оно сбылось. Коробка в руках, и с первых же кадров становится ясно, что пусть игра и не суперсвежая, а продаваться будет на «ура», потому что перевод действительно классный (эээ… вернее, лучший из ныне существующих. То, что актеры озвучивали игру, не имея о ней самой ни малейшего представления, все же наглядно чувствуется. И эта союзмультфильмовая традиция озвучивать мальчиков старушачьими голосами… бррр). И потому что игрушка тоже не фигня какая-нибудь, а один из лучших прошлогодних квестов. И хоть я и принадлежу к числу «пуристов», предпочитающих оригинальные продукты, я за нашего лингвистически неподкованного геймера порадовался: если так пойдет дальше, скоро он сможет играть во все хорошие и достойные игры по-русски без всяких зазрений совести, связанных с покупкой дисков на рынках.
И тут не мог я не пообщаться с локализаторами…

Слова говорят:
Наименование: **Ольга Латяева**
Должность: директор по маркетингу «Нового Диска»
Навыки: делать вид, что ничего не боюсь и все знаю
Хобби: новые знакомства
Любимое: дочка Маша, дорога в офис и все остальное после появления там
Нелюбимое: spam, выходные и хурма

Наименование: **Сергей Гладков**
Должность: директор «Логруса»
Навыки: необъятные
Хобби: спорт
Любимое: люди
Нелюбимое: нелюди

MG: *Как выбираются игры для перевода? Насколько игра может быть стара?*

О.Л.: Можно делать очень умный вид, серьезное лицо и рассуждать о том, что мы проводим «полномасштабные, комплексные исследования по изучению конъюнктуры спроса» и т.д., а на самом деле все очень просто: кому-то что-то очень понравилось, с кем-то удалось вы-

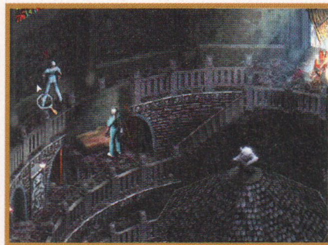




В первой миссии герою предстоит выбраться из башни — одного из крыльев психиатрической лечебницы.

травмировать свои ладони, вы съезжаете по проводу на полотенце, обнаруженном в одной из обследованных комнат.

Перед собой вы видите видеомагнитофон. Это и есть первая головоломка в игре. Три провода: красный, желтый и черный. И три гнезда под них аналогичных цветов. Вообще-то, все гениальное просто, благо, это только начало. Смело втыкаем штепсели в соответствующие разъемы и смотрим запись на кассете. Толку от нее никакого, а вот в замыкании, которое за этим последует, его будет поболе. Разблокировалась система защиты, не подпускавшая вас к ящику с бумагами. В процессе прочтения вы наткнетесь на упоминание о неком ключе Ацтеков. Сам ключ лежит по соседству в распахнутом настеж (из-за замыкания) сейфе. Смело берем его и направляемся к статуе (чтобы попасть к ней, нажмите кнопку на поручнях — появится мостик).



На статуе есть скважина под найденный ключик. Вставляем его и… Статуя шевелится, оживает и переносит вас неизвестно куда, попросив выручить из беды «бедных детишек».

Глава вторая. Покинутые дети

Вам предстоит найти и обезвредить ту самую «мамочку», про которую вскользь упоминал один из душевнобольных. В этой главе надо много и активно разговаривать с детками, тогда все станет значительно проще и понятнее.

Перед вами на лужайке резвятся детишки. Только вот странные они какие-то и до боли напоминают прокаженных. Тем не менее ведут себя вполне по-детски и, похоже, опасности не представляют. Вы решаетесь заговорить с ними. Как выясняется, зовут их Мэг, Билли и Джесси. Поговорив с Мэг, вы неожиданно вспоминаете, как зовут вас самого — Макс. Становится все интересней и интересней.

> …Некоторое время назад на территории села упала комета (где-то в районе амбара). Прошло немного времени, и из небесного осколка начала пробиваться непонятная поросль. Батюшка поселка строго-настрого запретил выкорчевывать зеленые насаждения, считая, что это кара господня. С этого все и началось…

Решив обследовать окрестности и побродив немного по округе, вы обнаруживаете, что очутились в довольно странном местечке. И это еще мягко сказано. Кроме детей-уродцев в поселении никого нет, а сами ребятишки непрестанно твердят о «мамочке», которая, судя по всему, здесь самая главная. Дети ее жутко боятся — всех провинившихся «мамочка» грозится отправить на тыквенную грядку (?!).

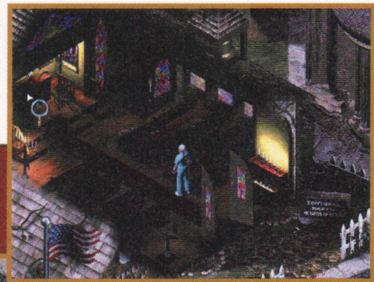
Обследуя территорию, вы заходите в различные здания и, как оказывается, не зря. В небольшом домике, сразу за мостом, и в церкви удается обнаружить несколько документов, прочитав которые, вы более или менее понимаете что же, собственно говоря, происходит вокруг…

Продолжив свое путешествие, вы попадаете на кладбище. Здесь играют в прятки пятеро ребятишек. Вы присоединяетесь к их забаве… Игра началась — отправляемся на поиск. Детишек удается обнаружить без особых проблем — в церкви, в наполненной сгнившими трупами взрослых школе (чтобы попасть в школу, возьмите фомку в землянке на кладбище), на дереве за церковью, в бочке у дверей школы, последний ребенок сидит под кроватью в домике за мостом. Когда все дети найдены, возвращайтесь к статуе и поговорите с Денисом. Оказывается, нашли не всех. Бедняжка Кэрол так любит прятки, что, видимо, спряталась основательнее своих товарищей. И притом сделала она это весьма давно. Как вы потом узнаете, спряталась она действительно ураганно.

Ага, прятки. Кажется, ребятам для этой игры приглянулось местное кладбище. Так и есть: Кэрол спряталась в могиле Дистролла (раскопать бедняжку удается только при помощи лопаты, одолженной у Эйлин). В результате могила стала братской…

Теперь, когда вы выиграли, Денис вручил вам ключи от местного магазина. Но ничего интересного, кроме пустой канистры, здесь обнаружить не удается.

Ну вот, кажется, все уже исследовано. Но тут вы неожиданно







Ага, прятки. Кажется, ребятам для этой игры приглянулось местное кладбище. Так и есть: Кэрол спряталась в могиле Дистролла. В результате могила стала братской…

вспоминаете, что видели невдалеке полуразрушенный мостик через речку. Как же перебраться на ту сторону? Задумавшись, присаживаетесь на качели в центре. Неожиданно они ломаются под вами, и в тот же миг вас осеняет догадка... Бросив качели на сломанный

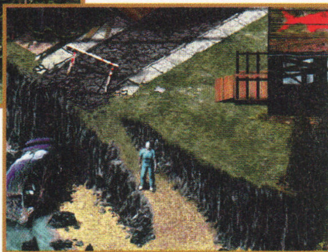


мостик, вы перебираетесь на противоположную сторону. Невдалеке виднеется калитка, преграждающая путь на тыквенные грядки к амбару, возле которого упала комета. Не зная, что делать, вы обращаетесь за помощью к Мэгги, гуляющей неподалеку. Из ее слов становится понятно, что кодовый замок калитки можно открыть, узнав число проигрышей Джесси (в прятки, разумеется). Что ж, придется вернуться.

Вскоре стало понятно, что Джесси проиграла Мэг 4 раза, Эйлен — 5 раз и 1 раз лично вам (искомый код 451).

Снова калитка. Теперь дверь открывается, и вы оказываетесь на тыквенных грядках, над которыми вьются вороньи стаи. Гнусные птахи так и норовят выклевать глаза. Не зная, чем отбиться от назойливых тварей, вы замечаете прислоненную к стоящему неподалеку трактору косу. Вооружившись, продолжаем шествие по грядкам, мелко шинкуя в капусту неразумных пташек. Вот уже и амбар близко, и вороньё перестало досаждать, но не все так просто...

Навстречу вам движется местное огородное пугало. В его намерениях сомневаться не приходится. Вы смело бросаетесь в бой, и под ударами вашей косы тыквенный стражник быстро переходит в разряд огородного мусора. (Подсказка! Если сначала



искрошить глазастые тыквы у крестовины, то само чучело разлетится после первого же удара.) Невдалеке виднеется еще один трактор, и, покопавшись в нем, вы обнаруживаете провод. Не догадываясь, для чего тот может пригодиться, берете его с собой.

Что ж, пора наведаться в амбар. Зайдя внутрь, вы нос к носу сталкиваетесь с ужасающим монстром, представляющим собой нечто среднее между тыквой и кукурузным початком (изрядно подгнившим, правда). Завязавшаяся беседа проходит в мирной, дружественной обстановке ;-). Выясняется, что «мамочка» (а это именно она) на досуге развлекается генетическими экспериментами. И, считая наиболее совершенными растительные организмы, решила переделать всех по образу и подобию своему...

После окончания беседы вас довольно бесцеремонно вышвыривают на улицу. Нет, так дело не пойдет. Мы еще посмотрим кто кого. Забежав обратно, хватаете с пола гаечный ключ и направляетесь обратно к центру селения. При помощи ключа удается отвернуть в бассейне торчащий оттуда шланг. Теперь направляемся на берег речки. Открыв бензобак у стоящего тут автомобиля, переливаем весь бензин в канистру через шланг и назад к церкви. У себя под ногами вы замечаете несколько камней и подобрав один швыряете его в церковный колокол. На звон прибегает Тимми. Совсем недавно он ловил на речке рыбу, а теперь спешит на службу.

Смекнув, что это вам на руку, вы бежите на берег и забираете его рыболовную снасть. Дело в том, что чуть раньше вы видели под одним из мостов железный крест, вот только достать его никак не удавалось. Другое дело с удочкой...

Крест успешно выловлен, отправляемся обратно к амбару. Очутившись на месте и хорошенько поразмыслив, вы приходите к неутешительному выводу, что одним крестом да проводом с «мамочкой» не совладать. И тут ваш взгляд падает на стоящий у стены амбара электрогенератор. Вот то, что нужно. Невдалеке от генератора виднеются остатки кометы, именно от них черпает свои силы «мамочка». Не раздумывая, втыкаете в них металлический крест, за-



правляете генератор бензином и подводите к кресту провод (наконец-то, пригодился!). На генераторе видна ручка — за нее-то вы и дергаете... Теперь, когда «мамочки» больше нет, обходите амбар, за ним вас встретит маленькая девчушка. Она покажет вход в туннель.





Снова калитка. Теперь дверь открывается, и вы оказываетесь на тыквенных грядках, над которыми вьются вороньи стаи. Гнусные птахи так и норовят выклевать глаза.

Глава третья. Внутренний двор и церковь

Ох! Знакомые все лица. Опять клиника! Посмотрим, что же здесь происходит на сей раз.

Поговорив со всеми больными и врачами, вы по ступенькам поднимаетесь к фонтану, рядом с которым сидит симпатичная девушка. После последовавших расспросов выяснилось, что девушка расстроена отсутствием своего возлюбленного Крэга. Доселе они встречались у фонтана до-

Интервью

годно договориться, да и просто в линейку продуктов издательства срочно понадобилась яркая новинка — и вот уже все чего-то переводят, локализуют. А еще существуют опыт, интуиция, да и просто здравый смысл — не самые вообще последние вещи при выборе продукта. А старая игра или новая — не очень важно. Глупо и даже кощунственно звучит? В наших условиях засилья пиратов у лицензионных издателей акценты смещаются — либо ОЧЕНЬ новая игра (чтобы опередить пиратов), либо не новая, но ОЧЕНЬ хорошая, чтобы заполучить тех, кому она понравилась сама по себе, но пиратская локализация не устроила, а также тех, кто просто новичок в вопросе покупки игр, и для него сроки ее выхода не имеют такого значения, как качество самой игры и локализации.

С.Г.: Игры выбираются исключительно методом тыка и на «авось». Правда, тыкать и авоськать должен человек, у которого есть: 1) коммерческая интуиция и знание рынка, 2) вкус, 3) вкус, 4) вкус. (Нужны также деньги, но эту скучную деталь здесь опускаем.) Еще лучше, если игру выбирают несколько человек, обладающих указанными качествами. Если выбирают несколько человек, то это уже называется «экспертная оценка», и тогда считается, что вероятность провала ниже. Если провал все-таки случается, то преимущество выбора игры несколькими лицами заключается в том, что нет виноватых (это называется «коллективная ответственность» или «круговая порука»). Сказать заранее, какая игра «пойдет», а какая нет, невозможно в принципе. Поэтому удачливые тыкальщики ценятся на вес золота. Как правило, это руководители тех предприятий, которые еще работают после 17 августа 1998 года.

MG: *Есть ли идеи (договоренности, планы) на предмет своевременного перевода игр (т.е. русская версия одновременно с иноязычной)?*

О.Л.: Дело в том, что выпустить русскую версию одновременно с американским релизом возможно только двумя путями. Первый заключается в том, чтобы уже на стадии разработки в игре была запрограммирована возможность сделать русскую версию. Более того, все переводы и озвучки должны быть готовы, естественно, до оригинального релиза. Это работа, и она, как любая работа, требует времени. А значит, из-за русской версии будет задержан оригинальный релиз. А задержка, даже хотя бы на неделю, это тысячные, если не миллионные убытки. Суммы, которые удастся снять с российского рынка, не покроют и десятой части. Другой способ — это все похакать, сделать втихаря русскую версию,

Интервью

пользуясь либо мастер-копией, либо даже бета-версией, без всяких LocKit'ов, а параллельно долго и нудно легально делать локализацию, пока денежки капают от продажи выпущенной на скорую руку игрушки. Вот и выбирает отечественный издатель — репутация или деньги.

С.Г.: Такие планы и договоренности всегда были, есть и будут. Правильная постановка вопроса — когда эти планы реализуются. Это зависит от многих причин, главным образом макроэкономических. Короче говоря, это произойдет тогда, когда у тех, кто лицензирует игры для перевода и продажи в России, будет от продажи этих игр достаточно прибыли для того, чтобы платить большие деньги за лицензии. В таком случае все западные издатели поймут, что именно на русский язык следует переводить игры в первую очередь. Когда это произойдет, неизвестно. Есть разные прогнозы. Некоторые связывают сроки со вторым пришествием, но оптимисты утверждают, что мы все-таки до этого доживем.

MG: *Как выглядит сам процесс перевода? Выкачал тексты и вперед, или сперва команда сидит за игрушкой, обсуждает, придумывает ходы?..*

С.Г.: Перевод у нас многоэтапен, многообразен, многогранен, взаимосвязан и, в общем, очень хорошо проработан. Описывать его очень долго, но в целом это конвейер, производственный процесс. Довольно скучный и сложный. Но есть место и творчеству. Правда, как правило, место для творчества вмещает только одного, максимум двух человек. Если же место для творчества пытается занять больше народу, то все начинают толкаться локтями, и тогда продукт не выходит, выходит очень поздно и выглядит при этом странно. Так что «команда» за игрушкой не сидит — все расписано, кто что делает, в том числе и кто занимается творчеством. Директивно.

MG: *Сколько народу занимается переводом и как быстро это делается?*

О.Л.: Опять все дело в том, какой выбрать путь: официальный LocKit, профессиональные студии и бесконечные согласования или дать покромсать все на пару-тройку ночей студенту и двум его соседкам, которые весело нащебечут озвучку.

С.Г.: С одной стороны, проект делается тем быстрее, чем больше народу им занимается. Но потом кривая растет все медленнее и через какое-то время начинает резко падать. Выходит, что зависи-

→

вольно часто, но с тех пор, как вода в искусственном водоеме закончилась, их встречи плавно сошли на нет. Вы принимаете решение помочь несчастной девушке и починить фонтан.

Открыв ближайшую дверь, вы понимаете, что оказались в церкви. А вот и священник Боб. Он поведает вам, что злостные посетители стащили у него распятие, а без него он, как без рук. Что ж, поможем бедняге. Справа от входа в церковь виднеется небольшое здание. Оказывается, его владельцем является доктор Морган. Туда и направимся. Во время разговора с доком вы замечаете на стене щит распределения воды. И чем бы таким его открыть?! Ладно, посмотрим.

Заметив за спиной доктора проигрыватель, вы решаете послушать хорошую музыку и ставите себе красивую пластинку (Belladonna in a flat). В тот же миг один из пациентов вскочит и начнет лихо отплясывать, оставив на скамейке церковное распятие. Взяв распятие, относим его служителям и получаем взамен метлу (интересно, а крокодилы тут не водятся?.. : -)).

«Интересно, а что если...», — думаете вы. Ну, так и есть... Открыв при помощи метлы щит распределения, обнаруживаете там нехитрую головоломку. Двигая рычажки, добейтесь, чтобы вся вода потекла в фонтан (фонтан — третья слева нижняя труба, а из четырех верхних вода поступает).

Вернувшись к фонтану, обнаруживаете, что он вовсю работает. А после разговора с девушкой станет ясно, что ее приятель, наконец, вернулся. Обеспокоившись своим внешним видом, вы решаете взглянуть на свое отражение в фонтане. И вот вы в далеком детстве, и сестра Сара просит вернуть ей куклу. Итак, вперед.



Ох! Знакомые все лица. Опять клиника! Посмотрим, что же здесь происходит на сей раз.

Глава четвертая. Безумный цирк

Оказывается, теперь вы — маленькая девочка Сара (вот так новость!). Вы на маленьком острове, а неподалеку обосновался цирк шапито. Увы, но посетителей совсем немного, и потому владелец цирка встречает вас с распростертыми объятиями. Он даже разрешает сыграть разок в одну из игр («Отожми Кальмара»).

После недолгого путешествия вы оказываетесь у игровых автоматов. Тот, в который можно поиграть, самый крайний. Вы играете и выигрываете 3 билета. Поиграйте и в остальных киосках, особенно в кегельбане, до тех пор, пока у вас на руках не окажется ровно 10 билетов.

Отправившись дальше, вы заходите в небольшую хибарку, где обитают родители с сыном. В разговоре с ними выясняются весьма забавные обстоятельства...

Берем лампу и отправляемся на пляж. Здесь расположился цирк уродов. Заплатив 5 билетов, входим внутрь. Поговорив с Прет-Зулом и Человеком-Волком Тимбером, вы решаете, что хорошо бы Тимбера освободить. Но вот как?

Возвращаясь обратно, заглядываете под большой шатер, где обнаруживаются шесть работников цирка. Женщина факир Инферно обещает научить вас дышать огнем, добудьте только «горючее». У Танглера можно выменять кеглю на красный мячик. А атлет Меано Жено влюблен в Инферно и не знает, что делать.



Вернувшись к началу, вы заходите в вагончик Вилбора Смита и просите пособить с «горючим». Без проблем. Вы — счастливый обладатель бутылки со спиртом. К тому же, когда Вилбор отворачивался, стянули со стола иголку. Вот так удача!

...Оказывается, остров, на котором вы находитесь, раньше был частью материка. Но великое наводнение поглотило материк, оставив на поверхности лишь вершину самой высокой горы. На ней-то и спаслись немногие счастливчики. Потом случилась еще одна беда. Из циркового зверинца сбежало жуткое чудовище. Теперь по ночам оно выходит из воды и чинит среди уцелевших страшный беспредел...

Теперь идем обратно. Инферно обучает вас своему искусству и благосклонно дарует жезл факира.

Навестив Тимбера, освобождаем его, открыв замок с помощью иглы. Пусть идет копать, копатель...

Вновь путь лежит на пляж. Здесь стоит карусель с ржавым рычагом. Но у вас с собой масляная лампа. Карусель заработала, и вы решаете покататься.

Пройдя дальше, обнаруживаете портрет клоуна, но у него, кажется, чего-то не хватает. Так и есть — у портрета напрочь отсутствует нос. Не беда, вставим вместо носа красный мячик. Теперь все в порядке.

На вашем пути Комната Страха. Платим 5 билетов за вход. Внутри, посмотрев в зеркало, видите свое отражение (именно свое, а не Сары)...

Зеркало брызнуло морем осколков. Подбираем один и направляемся к выходу. Поговорив с клоуном, поднимаемся в шатер. Здесь вас встречает предсказательница. Она перемещает вас к большому шатру.

Помните, где сидел маленький мальчик? Направляетесь туда







и заглядываете в дыру. Вон он, человек-волк. Мда, косточку-то он, похоже, нашел, но вот, кроме косточки, нашел он и того, кто ее обглодал... Пора, похоже, с этим морским чудищем разобраться. Вниз!

При помощи кусочка зеркала вы зажигаете жезл факира и приступаете к обследованию большой пещеры. Сверху на вас постоянно летят огромные валуны, а из стен неожиданно появляются жуткие щупальца, пытающиеся скрутить вас. Следует заметить, что щупальца эти не сами по себе. Они принадлежат огромному чудищу с большим-пребольшим глазом. Подбегите к монстру, попутно уворачиваясь от камней, и дыхните в его глаз огнем три раза. Ура, победа! Вы быстро покидаете опасное место и оказываетесь в домике. Строго говоря, это ваш собственный дом из детства, только в несколько извращенном виде.

Вокруг множество дверей, и то тут, то там снуют призраки, тихо о чем-то перешептываясь. Вы приступаете к осмотру дома. В одной из комнат на втором этаже обнаружился ключ из бронзы. Думаете, он от дверей? Ха! На самом деле он от часов с первого этажа. Помните, на какой час был назначен обед? Правильно, переводим стрелки на 18.00. Отец семейства отправится в столовую, а вы тем временем пулей влетаете в его кабинет и, схватив со стола видеокассету и серебристый ключ, выбегаете обратно.

На втором этаже имеется видеомагнитофон, где вы и смотрите украденную запись. Сразу стало понятно, где Сара прячет свою куклу — на чердаке. Забегаем в комнату слева (откройте серебряным ключом). Поднимаетесь на чердак. Тут возле большого плюшевого мишки лежит золотой ключ. Дорогу преграждает большая куча мусора. Двигаем батут и перепрыгиваем через нее. Открыв сундук, вы обнаруживаете внутри искомую куклу. Неожиданно появляется призрак, он направляется в спальню Сары (второй этаж). Вы протягиваете куклу спящей Саре и...

Глава пятая. Лаборатория

...И вновь вы в психушке. Что-то здесь новенького? Поднявшись вверх по ступенькам, принимаете решение сначала отправиться направо. Вскоре вы видите перед собой висящую на стене картину. Отодвигаете ее в сторону. За картиной обнаруживается вентиль. Захватив его с собой, направляетесь налево. Вскоре оказываетесь на маленькой площадке, где рядом с механизмом удается использовать найденный вентиль.

> ...Доктор Морган был вполне прилежным врачом-психиатром. Содержал свою клинику, и все у него шло хорошо. Но, к сожалению, Морган не был удовлетворен экстенсивным путем лечения большинства своих пациентов. Ему хотелось большего. Это послужило началом целой серии операций на головном мозге душевнобольных. Но все они закончились для его подчиненных весьма печально. Тогда врач экспериментатор решает провести эксперименты на детях. Дескать, их мозг более приспособлен ко всем возможным последствиям...

Перед вами очередная задача. Слева расположен камень, закрепленный восемью держателями. Справа — табло со стрелками. Внизу имеется вентиль для перемещения стрелок, а справа — замыкающая контакты ручка. Задача — освободить закрепленный в держателях камень. Решение: ручка — вентиль на одно деление — ручка (и так ровно восемь раз).

После проделанных нехитрых операций откроется дверь в лабораторию. Проникнув внутрь, вы снова оказываетесь под властью воспоминаний. Осмотревшись вокруг, вы обнаруживаете, что доски на стенах содержат код выхода из комнаты, но это еще не все. Оказывается...

С кодом в английской версии «Санитариума» разобраться было довольно просто. В русской дела обстоят значительно хуже. Дело в том, что несчастным переводчикам пришлось изрядно помучиться, чтобы собрать более или менее осмысленные фразы из того же количества букв, что и в английском аналоге, но уж сделать так, чтобы количество букв в слове тоже соответствовало... Короче, вы занимаетесь тем, что в каждом тексте выискиваете «активные» буквы. Просто проводите курсором по строчкам, медленно, пока он (курсор) не будет меняться. После скидывания букв вниз, надо собрать из них слова. Собрать вам надо вот что (для сравнения приводим и английскую версию):

KEY HIDES TO
ИЕС ТЬКЛЮ Ч

THE YOUTH
ЮНО СТЬ

SALVATION
КСПАСЕНИЮ

Понятно? Вот и я тоже порадовался :) Но что делать...

Пройдя к двери, вы нажимаете на кнопки кодового замка. Теперь вводим: «ЮНОСТЬ И ЕСТЬ КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ» (YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION). Ура, дверь открыта! Но санитары-охранники оказались не-



Пройдя дальше, обнаруживаете портрет клоуна, но у него, кажется, чего-то не хватает. Так и есть — у портрета напрочь отсутствует нос.

Интервью

мость скорости выпуска продукта от количества участвующего в процессе народа имеет пик, соответствующий оптимальному числу людей, которые должны заниматься этим проектом. (Назовем это число «К».) Сложность заключается в том, что для каждого проекта число «К» свое, и выясняется это всегда по окончании проекта. Более подробные сведения можно получить на Web-узле http://www.logrus.ru/howmanypeopleshouldparticipateintheproject.asp. Если эта Web-страница недоступна, ничем помочь не могу.

MG: *Почему сделали другое название «Шизариуму» (в смысле, не «Санитариум»)?*

О.Л.: Во-первых, хотелось показать, что в результате локализации игра приобрела новое качество — это для тех, кто знает. Для тех, кто не знает, слово «Шизариум» гораздо больше скажет, что это за игра и о чем она, нежели слово «Санитариум».

С.Г.: Чтобы никто не догадался, что эту игрушку уже переводили. Тем более, что два перевода («Фаргуса» и «Логруса») не имеют друг с другом ничего общего (как и указанные фирмы, несмотря на созвучие) и потому их можно рассматривать, как совершенно разные игры. Советуем купить обе, сравнить и убедиться в этом самостоятельно. Еще лучше, если для сравнения вы приобретете одну копию «Санитариума» и две копии «Шизариума». А еще лучше — три копии «Шизариума». Если же вы для сравнения купите четыре копии «Шизариума», то вы получите от компании «Новый Диск» приз — пятую копию «Шизариума», но уже совершенно бесплатно. При этом вы заслужите полное право называться «Почетный пользователь Шизариума» или, сокращенно, «Шизарик».

MG: *Как достигается договоренность с издателями/разработчиками западными? Они просто кидают продукт, берут деньги и делай что хошь? Или они внимательно контролируют и придираются? Вообще они утверждают перевод или как?*

О.Л.: «Они просто кидают» — это хорошая формулировка, главное — правдивая. Достижение договоренности — это бег с препятствиями по пересеченной местности, к тому же без компаса. И деньги они, конечно, берут. А вот дальше — все очень индивидуально. Хорошие большие компании, заботящиеся о своей марке и рассматривающие Россию как долгосрочный, перспективный рынок, конечно, все контролируют и всем в пределах разумного помогают. Ну а ос-

Интервью

тальные, соответственно, не слишком обременяют вниманием. И порой неизвестно, что лучше...

С.Г.: Вопрос сформулирован так, что в нем содержится ответ, только надо поменять последовательность перечисленных в вопросе действий западных разработчиков. Западные издатели и разработчики СНАЧАЛА берут деньги, а только ПОТОМ кидают. И делай что хошь. Относительно утверждения перевода и придирок — в принципе бывает, что и придираются. Если такое происходит, команда перевода от неожиданно проявленного внимания просто млеет и совершенно не обижается. Вообще от этого только польза — как говорится, нас ругают, а мы крепчаем.

MG: *Не возникает ли желания сделать собственную игру? Вообще «Новый Диск» сам не планирует делать игрушки?*

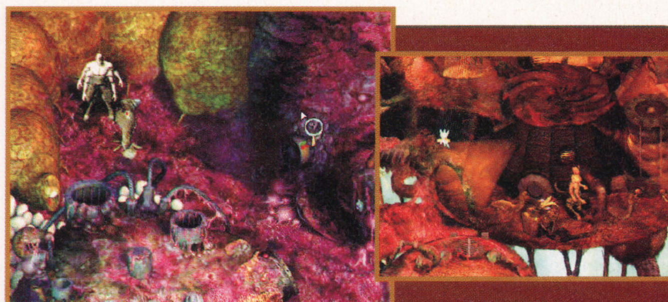
О.Л.: Желания — это из области чувств, и желаний, как известно, возникает много, разных и по сто раз на дню. Но тут откуда ни возьмись голова, и желания как и не бывало. Мы не делали до этого времени игрушки и не планировали никогда заняться их разработкой, потому что та наша команда (компания «Коминфо»), которая уже на протяжении семи лет ведет разработки, не имеет своих технологий в этой области, поскольку всегда занималась принципиально другими делами. Надо будет профинансировать другую команду разработчиков, а дело это очень рискованное, так как для того, чтобы сделать игру, конкурентоспособную на мировом рынке, потребуется ОЧЕНЬ много денег, а вот надежды (не то, что уверенности) на то, что они вернутся, не много. Но мы не перечеркнули для себя эту возможность, и только ждем, когда нам подвернется какая-нибудь business opportunity (хе-хе-хе, русский язык форева, а английские словечки проскакивают даже у локализаторов. — *Прим. отв. ред.*).

MG: *Кто озвучивает игры — что это за люди? Играют они сами в игры или им просто дают текст и они его зачитывают?*

С.Г.: Озвучивают игры профессиональные актеры в студиях. Конец ответа.

MG: *Играются ли в игры люди, занимающиеся переводом? И в те, что переводят, и во все прочие? Какие игры запали в душу в последнее время?*

О.Л.: Я ни переводом не занимаюсь, ни в игры не играю. И единственное, что меня утешает в этом моем безучаст-



Видимо, превращение в маленькую девочку было лишь легкой затравкой к тому, что случилось с вами в этом мире.

сколько проворней. И вот вы уже схвачены, и к вам направляется сам доктор Морган. Игла входит в ваше тело...

Глава шестая. Улей

Видимо, превращение в маленькую девочку было лишь легкой затравкой к тому, что случилось с вами в этом мире. Теперь вы — здоровенный циклоп с четырьмя руками.

> ...Некоторое время назад неподалеку от города, где живут циклопы, было обнаружено поселение неизвестных энтомологии пчел. Настроены последние были совсем не дружелюбно, и на их исследование была направлена научная экспедиция. Прошло немного времени, и вести от ученых перестали поступать. Все решили, что экспедиция во главе с Громной потерпела неудачу. Но вот совсем недавно выяснилось, что члены экспедиции не только живы, но и активно продолжают начатую работу...

Не успев на себя полюбоваться, придется помахать руками. Благо, теперь это куда интересней. Гнусный червь решил полакомиться вами. Но не тут-то было. Заберите с его хладного трупа красное пятнышко — это ваш пропуск к системе безопасности. Теперь отправляетесь в комнату, открываемую желтой кнопкой. Там стоит циклоп Грэйвен. Он рассказывает, что зовут вас Гримбол, что вы — известный воин. Ваш хозяин (Громна) послал вас на очень ответственное задание, и вот теперь вы вернулись. Теперь Грэйвен сообщает вам код для входа в свое жилище, и туда-то вы и держите свой путь (дом внизу справа). Там вы обнаруживаете немало информации, из которой становится ясно, что...

В комнате, на столе, вы обнаруживаете набор отверток и стоящую рядом кувалду. Удовлетворившись найденным, вы выходите наружу. В процессе дальнейшего изучения обнаруживается, что войти можно еще лишь в одно здание. Вашему взору предстает страшная картина. Маленьких циклопчиков швыряют в самое жерло жаркой печи. Нет, так дело не пойдет. Осмотревшись, обнаруживаете на печи металлическую заплату. Пара ударов кувалдой — и гнусные роботы отпрянут. Смело подходим к горну и выдуваем пламя. Вырвавшийся огонь испепеляет одного робота. Поднимаем оставшуюся от него челюсть и встаем на его место. А вот и очередная головоломка, цель — активировать стрекозу.

Решение: три верхних кнопки слева манипулируют крыльями стрекозы. В зеленом и красном окнах отображается значок-иероглиф. Воздействием на первые три кнопки и две нижних (по центру) нужно добиться совпадения иероглифа в окне с иероглифом на любой из шести левых кнопок. После совпадения передвигаем рычаг слева к соответствующей кнопке и жмем на правую нижнюю кнопку, если совпавший иероглиф в нижнем окне, и правую верхнюю, если в верхнем. Совпавший значок выделится зеленым. Аналогичным образом нужно добиться совпадения всех двенадцати иероглифов.

Итак, с головоломкой покончено. Теперь снова направляемся к Грэйвену. Рассказав ему обо всех ужасах, видимых вами, вы попросите у него помощи. Но тщетно — Грэйвен требует доказательств. Что ж, будут тебе доказательства.

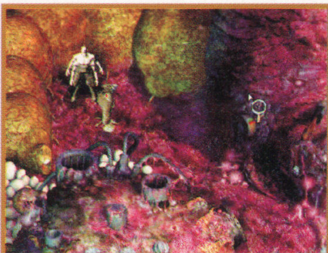
Направляемся в самую первую хижину. Большой жучина потребует от вас разрешения на вход в оставшиеся здания. Огорченный, возвращаетесь к Грэйвену. Поговорив с ним, вновь отправляетесь к жуку и говорите ему, что зайти

> ...Экспедиция энтомологов попала в плен к враждебно настроенным насекомым. Руководитель проекта Громна согласился работать на Матку. Однако, будучи не таким уж простаком, втайне вынашивал планы создания бессмертия для своей собственной расы. Но затея не удалась, зато удалось кое-что другое. Стараниями гения на свет появились механические прототипы членистоногих бестий. Теперь они могут положить конец существованию расы циклопов...

в хижины разрешил сам Грэйвен, лучший друг Громны. Теперь доступ в здания для вас открыт, осталось только пройти общую идентификацию. Подойдя к сканеру, кладем в него челюсть (не свою, а робота :-)). Сработало! Подобрав валяющуюся на полу клешню, выходим на улицу и направляемся к большому улью.

Используя клешню в качестве ножниц, срезаем капсулу с маленьким циклопиком. Это и есть ваш «вещ. док.» Грэйвену. Теперь он верит вам, и вместе вы направляетесь обыскивать квартиру Громны. Обнаруженным под подушкой ключом удается отперетъ сейф. Внутри лежит генератор звуков — с его помощью можно передвигаться по транспортному трубопроводу улья.

Вы решаете поговорить с Грэйвеном и вскоре обнаруживаете его у Большой Машины (внизу слева). Он просит вас добыть некоторые детали для механизма, над которым он колдует. Вскользь намекая,







что они, возможно, отыщутся в улье.

Придя в улей (где королева), вы отыскиваете вход в трубу (дырка, из которой капает желтая жидкость) и при помощи генератора звуков перемещаетесь в тюрьму детей-циклопов. Завязав разговор с одним из арестантов, вы вскоре выясняете, что...

В левой части поселения вы обнаруживаете запертую дверь. На ней замок, но не простой, а музыкальный (очередная загадка). Нажимая на клавиши, необходимо повторить мелодию, доносящуюся из-за двери. (Если плохо слышно, вот решение: левая — правая — правая — левая снизу — сверху — нижняя справа.)

Поднявшись на следующий этаж, вы обнаруживаете тетку — переделанного циклопа (она расскажет очередную душещипательную историю) — и одну из необходимых деталей (ее нужно открутить отверткой). Возвращайтесь к Грейвину и кидайте ему деталь, после чего отправляйтесь за следующей.

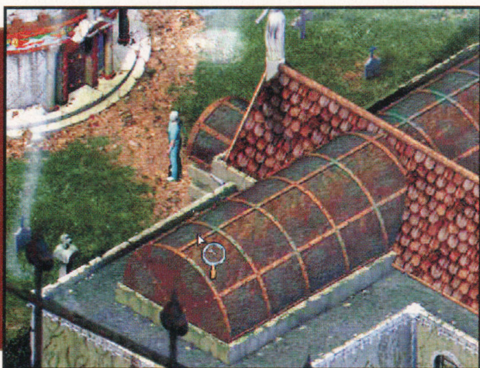
Вернитесь туда, где нашли первую деталь, и забирайтесь наверх по веревке к Громне и Матке. Там еще одна деталь, которую через телепорт переправляете Грэйвену. Засим Грэйвен отрегулирует телепорт и направит его на Зал Совета. Туда-то вы и направляетесь. Узнав правду, циклопы, не долго думая, уничтожат насекомых ядерным оружием...



В кабинете вы находите спички, бронзовую (внешне, а в русском переводе почему-то «из стали») статуэтку и урну для кремации. Заметив, что стена возле шкафа какая-то ненадежная, вы кидаете туда статуэтку.

Глава седьмая. Морг и кладбище

...Очнулись вы в морге. Не слишком приятное заведение. Трупы какие-то говорящие на кушетках валяются... К сожалению, входная дверь плотно закрыта. О, да тут какой-то механизм. Попробуем открыть дверь с его помощью. (Решение: вращаем верхний вентиль до тех пор, пока колесико не окажется в самом верху. Дерните ручку влево. Повторите все два раза. Повторите все снова три раза, но теперь тяните за ручку вправо. Поверните вентиль в центре.) Теперь путь свободен. Справа от двери обнаружился кабинет доктора Моргана. Вы заходите внутрь...



...Очнулись вы в морге. Не слишком приятное заведение. Трупы какие-то говорящие на кушетках валяются...

В кабинете вы находите спички, бронзовую (внешне, а в русском переводе почему-то «из стали») статуэтку и урну для кремации. Заметив, что стена возле шкафа какая-то ненадежная, вы кидаете туда статуэтку. Один раз, второй — шагнув в образовавшийся проем, подбираем кусок трубы и поворачиваем регуляторную ручку. Запах газа?..

Запалив в крематории домну (рычагом сбоку), открываем ее и кидаем туда труп. Образовавшийся пепел собираем в урну, а глаз берем отдельно, рукой. Забираем из ящика разводной ключ. Выйдите из крематория.

Вам надо разморозить морг. Видите две трубы в углу? Одна горячая, другая — холодная. Раскрутите их ключом и соедините найденным отрезком трубы.

Вернувшись в морг, вы обнаруживаете, что входная дверь, доселе замороженная, оттаяла. Размороженные ящики теперь также доступны (в них можно залезть). В ящике под номером семь при помощи спичек удается разглядеть какую-то надпись. При помощи искусственного глаза удается прочесть неразборчивые письмена: теперь вы обладаете знанием общения с деревом. Осматривая очередной ящик (номер пять), обнаруживаете старика. Он расскажет о злом докторе Моргане, запихнувшем его в морг живьем.

...Доктор Морган — ваш коллега (вот так новость!) Параллельно он ведет почти те же научные исследования. Но фортуна улыбнулась ему, и вот он уже занимает чуть более высокое положение по службе. Как же этим не воспользоваться. В результате ваш проект «заморожен», а все средства пущены на проект Моргана...

Покинув мрачные залы морга, вы выходите во двор. Совсем недалеко обнаруживается то самое говорящее дерево (с глазами, Малус Ёнсис). Из разговора с ним не удается выяснить ничего интересного. Однако дерево загораживает собой проход в какое-то здание. Хорошо бы его подвинуть. При общении с вами «баобаб» упоминал что-то о неком «создателе». О, да вот и его могила! (Она на кладбище самая ветхая.) Посыпав старую могильную плиту пеплом, удается, хотя и с трудом, разобрать имя «создателя» — Поль Старк.

Заслышав имя Поля, дерево освобождает проход. Сзади вы найдете штуку. С ее помощью не составляет особого труда проникнуть

Интервью

ном лицезрении, так это то, что можно воспитать чемпиона мира по плаванию, стоя на бортике бассейна.

С.Г.: Да, то есть нет. Короче, здесь нет никакой связи. Можно играть, а можно не играть. Главное — чтобы человек был хороший. Я вот в игры не играю, поэтому не могу ответить на последнюю часть вопроса. Впрочем, думаю, достаточно, что ответил на первую.

MG: *Вообще, когда играет человек, профессионально занимающийся переводом, возникают при этом всякие мульки типа оценки игры из соображений «а вот это было бы здорово перевести» или наоборот «бли-иин, с такой штукой, если бы пришлось ее переводить, была бы страшная заморока»?*

С.Г.: Если человек, профессионально занимающийся переводом, играет на работе, то его увольняют. Если он играет дома, то он меньше времени тратит на работу и его все равно увольняют. Таким образом, приходим к выводу: профессионально занимающийся переводом человек НЕ ИГРАЕТ в игры. Играют в игры: 1) фанаты, 2) любители, 3) эксперты. Эти-то люди и говорят человеку, профессионально занимающемуся переводом: «А вот это было бы здорово перевести». А человек, профессионально занимающийся переводом, отвечает: «Бли-иин, с такой штукой, если бы пришлось ее переводить, была бы страшная заморока»!

MG: *Возможно ли появление у нас касты «voice talent'ов», людей, продающих свой голос, чье имя большими бы буквами писалось на обложке игры, или у нас всегда на этом деле будут подрабатывать безработные/не безработные актеры «Союзмультфильма» (в лучшем случае)? Что нужно для этого?*

О.Л.: Конечно, возможно и обязательно будет. Вот только тиражи дорастут хотя бы до сотни тысяч, и самих игр, переведенных супервойсом, станет много — и новая звезда тут как тут. Хотя даже наш небольшой опыт по использованию голосов известных актеров, таких, как Тарский и Линьков, показал, что они узнаваемы, и это дает нашим продуктам дополнительные преимущества.

С.Г.: Такие люди уже есть — это действительно актеры. Профессионалы с большой буквы. Они-то и есть настоящие voice talent. И будут ими всегда. Все остальные потуги — просто дилетантство. Имена же озвучивающих актеров действительно надо писать на обложках игр. Хорошая идея, так и будем делать. Но платить за эту идею мы вам не будем, потому что и сами об этом догадались за день до этого.

Интервью

MG: Кто главные конкуренты в деле перевода? В чем их/ваши преимущества? Считаете ли вы пиратов типа «Фаргуса» и сотоварищи конкурентами?

О.Л.: Я думаю, что потенциальными конкурентами в деле перевода могли бы быть компании, занимающиеся переводом фильмов. За последнее время они сильно в этом поднаторели, и, хотя, конечно, есть большая разница и специфика и в той, и в другой работах, в случае их серьезного интереса в области компьютерных развлечений, они могли бы стать конкурентами, во всяком случае ошибки, которые сейчас делаем мы, они уже переросли. Ну а обсуждать «Фаргус» в контексте этого вопроса считаю неправильным, так как дело тут не в качестве перевода, а в скорости и количестве переведенных ими игр.

С.Г.: Конкуренты у нас есть, но кто они — это секрет. В любом случае мы горазд лучше, умнее, красивее и счастливее их. Преимуществ у нас — вагон. А больше мы вам про это ничего не скажем.

MG: Что все-таки лучше, выучить английский язык и играться в оригинал или же даешь все игры по-русски? Только честно.

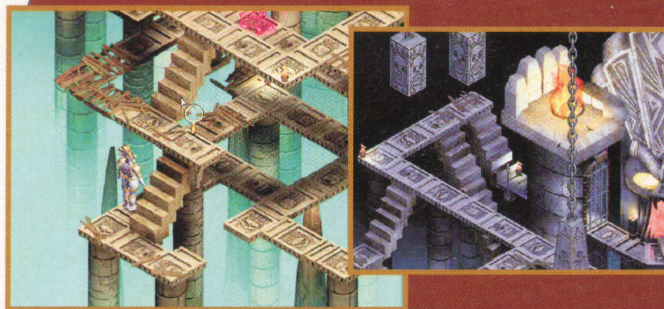
О.Л.: Ну и постановка вопроса! Чувствуется, вам хватило пиратских творений, чтобы возненавидеть великий и могучий. (Неа, нам и непиратских локализаций хватает... — *Прим. отв. ред.*) Игры, как и все остальные товары в России, должны быть, конечно же, по-русски. Вот только это должно прибавлять им качества, а не дискредитировать их. Выучить английский язык, конечно же, хорошо, и «Новый Диск» будет всем в этом способствовать с помощью принципиально нового курса «REWARD InterN@tive» (я уже в ожидании счета за рекламу). Но все-таки я надеюсь, никто никогда не скажет, что играть в родной «Санитариум» приятнее, чем в наш «Шизариум». (Молчу. Тем более, что ты мне обещанный родной «Санитариум» так поиграться и не дала. — *Прим. отв. ред.*) «Логрус» — суперпрофессионалы мирового масштаба. А что касается «Пантеры», так эта игрушка стала столь популярной да и вообще получила известность в России только благодаря локализации, так как играют в нее преимущественно дети.

С.Г.: Самый вечный и самый глупый вопрос из всех, которые задают по этому поводу. Как хочется думать, что уж я-то знаю язык так хорошо, что мне эти пере-

в святилище ацтеков (нужно только поймать линзой солнечный зайчик).

Пара робких шагов, и вы внутри храма. Вашему взору предстает сам доктор Морган. Неожиданно, дико хохоча, он растворяется в воздухе...

Побродив по храму, вы обнаруживаете старинный календарь ацтеков. Решение — в бумажках, находимых тут и там. Впрочем, мы вам скажем ответ. Выставив изображение в нужном порядке (скалы, большое солнце, солнце поменьше, глаз, пирамида), устремляемся вслед за неуловимым доктором...



Чтобы добраться до Маски Смерти, необходимо пройти по лабиринту, уворачиваясь от электрических разрядов.

Глава восьмая. Заброшенная деревня

Вы предстаете в образе великого ацтекского воина Ольмека. «Старуха, каков твой статус?» Сюда вы

> ...Бог деревни Кацелькоатл не на шутку разгневался на бедных сельских жителей: мало было ему и молитв, и жертвоприношений. В припадке дикой ярости он снизошел с небес и истребил почти всех воинов, попутно разрушив добрую половину домов. А дальше он намерен «вызвать кровь земли», устроить очередные Помпеи и спалить все к чертовой бабушке...

явились по велению жрицы, очень нуждающейся в вашей помощи. Вот что она поведает...

Побродив немного по округе, вы обнаруживаете Кацелькоатла, стоящего на самой вершине горы. Вступив с ним в разговор, вы вскоре выясняете, что повествование жрицы не совсем верно. Просто бог решил покорить вселенную и начал свой завоевательный поход с матушки Земли. Решив остановить военную экспансию неразумного божества, вы кидаетесь на него с кулаками, но что толку. Что ж, попробуем иначе... Недалеко от себя замечаете статую. Скинув ее в лаву, получаете проход к Святилищу Воды. Неподалеку висит дух погибшего воина. Поговорив с ним, отправляетесь в деревню, где встречаетесь еще с несколькими духами. Один из них охраняет вход в Святилище Ветра. Ему нужны доказательства того, что вы не заодно с Кветзалкоатлом (бусы для его супруги). Погуляв еще немного, в одном из дворов встречаете старую женщину. Взяв у нее медный кувшин, заходите внутрь. Перед вами глава народа ацтеков со своей супругой. Они очень печальны оттого, что считают свою маленькую дочь погибшей во время обвала. Но жена надеется, что дитя все-таки живо. Предводитель говорит, что может подарить бусы жене духа (а не то вы ему руки-ноги переломаете).

Теперь путь к Святилищу Ветра свободен. Пихайте статую и идите. Освободив себе дорогу и пройдя внутрь, вы обнаруживаете в Святилище маленькую дочь вождя. Неподалеку найдете стеклянный колпак, под которым хранится символ ветра. Вы поочередно ударяете во все шесть гонгов (по нарастающей, если слушать звук, или по убывающей, если ориентироваться на размер), и колпак открывается. Берите тотем ветра.



В виде циклопа ударяем по силомеру и запоминаем порядок, в котором загорались лампочки и, в виде ацтека, нажимаем на соответствующие зубы клоуна.

Путь ваш лежит к Святилищу Воды, где на одной из стен обнаруживаются иконки с историями из рыбацкой жизни. Нажав их в определенном порядке (пятую, третью, первую, вторую, шестую, четвертую — последовательность можно узнать у жены рыбака), вы откроете доселе запертую дверь. Забираем символ с рыбой и тотем воды и отправляемся на поиски целителя. Обнаруживается он позади Святилища Ягуара. Он говорит, что хочет победить злого бога при помощи магического Огня, но не хватает Семени Власти. Оно растет на каком-то дереве, стоящем среди моря лавы (это мы где-то уже видели!). Но просто так через лаву не проберешься. Необходимо пройти Обряд Воина, а помочь в этом может лишь предводитель ацтеков. В дорогу...

...Вождь ацтеков говорит, что для прохождения Обряда достаточно лишь перечислить имена смельчаков, до вас сражавшихся со злобным Кветзалкоатлом. Что может быть проще?! (Последовательность: Ксилонен, Ометоч, Тепиктох, Центеотль, Утцилоп и Миксхоатль).

Но вот обряд закончен, и вы направляетесь за Семенем Власти (к дереву). После того как целитель получит Семя, он отправится на битву со злым божеством. К сожалению, жить ему осталось недолго. Но перед кончиной он сообщает, что сила Кацелькоатла сокрыта в Маске Смерти, покоящейся в лабиринте глубоко под землей. Чтобы проникнуть в систему подземных ходов, нужно три тотема. У вас же их только два. Пока! Остался символ в Святилище Ягуара.

Голова ягуара говорит: надо найти кровь, сочащуюся из святого сердца, и сердце, которое не кровоточит. Кровь наберите в сосуд прямо из трупа целителя. Сердце (хрустальное) можно найти в его хижине. Для входа в Святилище положите в правую чашу сердце, а в левую — налейте кровь. Путь к символу свободен. Надо лишь верно решить очередную головоломку.



(Решение было на лестнице, ведущей к храму Ягуара. Количество щелчков: по второму — 1, по третьему — 2, по четвертому — 3 , по пятому — 4 , по шестому — 6, по седьмому — 7.) Берите тотем.

В результате произошел небольшой акт божественного вандализма, приведший к разрушению статуи Кацелькоатла. Там, где она стояла, виднеются три выемки. Сюда-то вы и помещаете с таким трудом добытые символы (в соответствии с расположением храмов), откроется вход в подземелье.

Лабиринт.

Чтобы добраться до Маски Смерти, необходимо пройти по лабиринту, уворачиваясь от электрических разрядов.
Для начала доберемся до консоли управления (она под местом старта). Вы нажимаете на две крайние кнопки и дергаете рычаг, тем самым освобождая дорогу к статуе наверху. Добравшись до монумента (рядом с местом старта — для простоты быстро шагните в одну из лиловых бяк, и тут же окажетесь почти в нужном месте), дергаете его за руку и проходите к месту начала своего пути. Теперь путь вверх-налево свободен. Направляемся к очередному рычагу (под дорожками) и с его помощью опускаем решетку. Чуть дальше будет еще один рычаг, он зафиксирует решетку. Вы вбегаете и хватаете Маску Смерти. Забытье снисходит на вас...

Глава девятая. Испытание

Час от часу не легче. И девочкой побывали, и в шкуре циклопа намаялись, даже в образе древнего воина ацтеков сражаться пришлось. Теперь же можно по желанию выбрать любое из этих воплощений. У каждого свои преимущества. Девочка пролезет в любую щелку, ацтек пройдет сквозь огонь и воду, а циклоп выполнит любую работу, непосильную другим персонажам.

Направляемся через «мост» с шипами к высокому зданию (пройти может только ацтек). Какой знакомый постамент. Кажется, раньше тут была статуя. Что ж, попробуем ее собрать.

В виде циклопа ударяем по силомеру и запоминаем порядок, в котором загорались лампочки и, в виде ацтека, нажимаем на соответствующие зубы клоуна (второй, девятый, шестой, четвертый). Обернувшись девочкой, забираемся в отверстие, образовавшееся на месте вывалившегося носа. Сразу за ухом подбираем первый трофей — левое крыло статуи.

На тыквенном поле встаем на колючки и запоминаем, в каком порядке мигают тыквы. Нажимаем их в том же порядке и проходим на грядки. Взяв череп, вы отправляетесь на кладбище, где возле могильных плит после их изучения обнаружится призрак. Вы отдаете ему череп, после чего появляется гроб. Внутри (открывается циклопом) лежит голова статуи.

Теперь поднимаемся вверх на высокую башню и, девочкой, пробираемся по паутине. Перед вами пять щитов с символами. Нажимайте (ацтеком) на них в следующем порядке: второй, пятый, третий, первый, четвертый. Обратившись циклопом, сдвигаете статую и поглубже нанизываете на пики шестерых умерших воинов. Купол, скрывавший правое крыло статуи, расколется.

Ваш путь лежит в улей. Запускаем (циклопом, конечно) стоящий там агрегат, в результате чего в полу появится решетка. Ее надо поднять, после чего разбить соты на стене и найти там клешню. В открытое отверстие пролезть под силу лишь девочке. Дальше ацтеком переходим мост, клешней перерезаем веревку и, вернувшись в улей, забираем тело статуи. Вы собираете статую и ныряете в открывшийся телепорт...

Последняя игра Моргана

...Вы на огромном шахматном поле. Необходимо перетащить все светящиеся хрустальные шарики (3 шт.) на свою половину. Вашим ходам препятствует пролитая на поле жидкость, постоянно меняющая свою форму. Однако меняет она форму всегда по-одинаковому, потому найти правильный путь легко. Наконец собраны все...





Теперь же можно по желанию выбрать любое из этих воплощений. У каждого свои преимущества. Девочка пролезет в любую щелку, ацтек пройдет сквозь огонь и воду, а циклоп выполнит любую работу, непосильную другим персонажам.

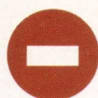
Интервью

воды на фиг не нужны. Прекрасно помню, как лет восемь назад программисты кричали во весь голос, что операционные системы переводить не нужно, потому что пользователь все равно ничего не понимает и лучше пускай зубрит, а все программисты знают английский язык. При ближайшем рассмотрении оказывалось, правда, что именно те, кто громче всего об этом кричат, не в состоянии свободно пользоваться англоязычной документацией. Если вы знаете английский язык настолько, чтобы получать удовольствие от англоязычной игры — играйте себе на здоровье по-английски. К сожалению, «hello» или даже «fuck off» недостаточно для того, чтобы игра заиграла всеми красками. Если вы можете пройти ее до конца, это вовсе не значит, что до вас дошло все то, что вложили в игру ее создатели, поскольку английский язык для вас не родной. Вы вырваны из культурного контекста, и вам только кажется, что вы все поняли. В 99% случаев получается, что на самом деле вы просто просмотрели прекрасный полноэкранный широкоформатный цветной фильм в черно-белом варианте по телевизору с маленьким экраном. Хорошо еще, если он не был обрезан (в смысле, сокращен). Поэтому — да, даешь все игрушки переведенными. Но ХОРОШО переведенными.

MG: *Как вас угораздило заниматься таким вот делом — переводом игрушек? Кем вы были до того? Кем хотели стать в детстве и почему не стали?*

О.Л.: «Новому Диску», как любому издательству, претендующему на лидирующие позиции, жизненно необходимо иметь постоянно пополняющийся классными дисками каталог. Локализация уже готовых и проверенных рынком продуктов — хорошее решение в этой ситуации. А насчет того, кем мы были до этого, так мы (я, в частности) были «Коминфо» и занимались тем, что продавали — и очень успешно — свои разработки за рубеж. Собственно, «Коминфо» и сейчас этим занимается, только свои разработки продает еще и «Новому Диску». И кажется мне, что я всем этим занимаюсь с самого детства, и всегда только этого и хотела...

С.Г.: Это... черт попутал. Чего пристали про детство, в самом деле? Кем стать, кем стать... С раннего детства хотел стать локализатором и долго к этому готовился. Сбылась мечта идиота!



МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

ARCADE

JAZZ JACKRABBIT 2: THE SECRET FILES

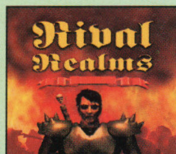


jjgod — режим бога;
jjinv — то же самое;
jjguns — все виды оружия;
jjammo — полный комплект патронов;
jjfly — вы можете летать (попробуйте набрать два раза);
jjk — самоуничтожение;
jjshield — энергетическая защита;
jjnext — перейти на следующий уровень;
jjlight — полностью осветить уровень;
jjbird — помощь птички;
jjcoins — монеты;
jjgems — драгоценные камни;
jjending — выйти в главное меню;
jjq — выйти в систему;
jjmorph — стать Spaz'ом, наберите еще раз, чтобы стать Bird, еще раз и вы — Frog, и четвертый раз, чтобы стать Jazz'ом.

СТРАТЕГИИ

RIVAL REALMS

Нажмите **Enter**, введите чит и нажмите **Enter** еще раз.



SEE ALL — открывается вся карта;
HIDE ALL — открывается только исследованная карта;
GIVE ME GOLD — добавляется 1000 золота;
GIVE ME WOOD — 500 деревьев;
GIVE ME FOOD — 100 пищи;
MAKE ME INVINCIBLE — ваши юниты становятся невидимыми;
LEVEL — текущая миссия заканчивается и начинается новая;
STAR ME UP — уровень experience у выделенных юнитов возрастает;
UPGRADE ME — апгрейд всех выделенных юнитов;
HEAL ME — восстановление Hit Points для выделенных юнитов;
MAKE ME VICTORIOUS — победно закончить текущую миссию;
NAME — изменить имя выделенного юнита.

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Вводите чит-коды в окошке для чата:



KING ARTUR — превращает птиц в драконов;
GRANTLINKSPENCE — превращает животных в Animal Kings;
POW — появляется новый юнит с рокет-ланчером;
CONVERT THIS! — новый юнит St. Francis, который атакует молниями;
STORMBILLY — новый юнит, который называется Zug 209;
UPSIDEFLINTMOBILE — конные лучники становятся быстрее и получают хит-пойнты.

ACTION

BLOOD 2: THE CHOSEN



Во время игры нажмите **t** и наберите одно из нижеследующего:

MPGOD — режим бога;
MPKFA — все виды оружия;
MPAMMO — полный запас патронов;
MPCLIP — прохождение сквозь стены;
MPHEALTHY — восстанавливает все здоровье;
MPWHEREAMI — отображение ваших координат;
MPHIDEME — ваши координаты скрыты;
MPBEEFCAKE — увеличивается энергия;
MPKILLEMALL — все монстры на уровне умирают;
MPSPEEDUP — увеличивается ваша скорость (1...5);
MPSTRONGER — возрастает сила (1...5);
MPCALEB — ваш персонаж заменяется на Caleb;
MPOPHELIA — ваш персонаж заменяется на Ophelia;
MPISHMAEL — ваш персонаж заменяется на Ishmael;
MPGABBY — ваш персонаж заменяется на Gabriella;
MPBERETTA — оружие Beretta, наберите дважды для двух Beretta;
MPSUBMACHINEGUN — Submachinegun;
MPFLAREGUN — Flaregun;
MPSHOTGUN — Sawed-off Shotgun;
MPSNIPERRIFLE — Sniper Rifle;
MPHOWITZER — Howitzer;
MPNAPALMCANNON — Napalm Cannon;
MPSINGULARITY — Singularity Generator;
MPASSAULTRIFLE — Assault Rifle;
MPBUGBUSTER — Bug buster;
MPMINIGUN — Minigun;
MPLASERRIFLE — Cobalco Laser Rifle;
MPTESLACANNON — Tesla Cannon;
MPVOODOO — Voodoo Doll;
MPTHEORB — The Orb;
MPLIFELEECH — Life Leech;
MPGOBLE — появляется надпись: «Brian L. Goble is a programming god!»;
MPGOSHOPPING — вы получаете все item'ы;
MPNICENURSE — здоровье возрастает на 25 единиц;
MPREALLYNICENURSE — здоровье возрастает на 300 единиц;
MPTAKEOFFSHOES — делает вас невидимым.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



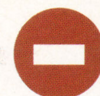
Коды. Просто коды.
TROMPEM — большие руки и ноги;
BIGBADNOODLE — большая голова;
HELLOSTICKY — режим Stick;
LILLIPUTIAN — режим Tiny;
PICASSO — режим Pen and Ink;
HENRYSBILERP — режим Gouraud;
YOQUIEROJUAN — Juans чит;
LEGOMANIAC — Zach attack чит;
INEEDAUPS — режим Blackout;
OBLIVIONISOUTTHERE — Big чит;
JANESSPECIALWORLD — Janes чит.

REQUIEM: AVENGING ANGEL



Нажмите **Enter**, чтобы появилось окно консоли, куда, собственно, и вводите следующие коды:

csmilton — код разрешает использование читов;
csstigmata — пропуск в Medlab;
csitems — то же самое;
csshroud — восстанавливает все вооружение и здоровье;
cshealth — восстанавливает здоровье;
csrosary — Item'ы;
csammo — амуниция;
csguns — у вас есть все виды оружия;
csyhwh — режим бога.



ACTION

GRAND THEFT AUTO — LONDON 1969



6661970 — неограниченная жизнь.
tourettes — то же самое, но если в игре нажмете «*», у вас появятся все виды оружия;
ohmatron — то же, что предыдущий чит;
flashmotor — все уровни;
travelcard — все уровни и вечная жизнь;
iamfilth — просто вечная жизнь;
averyrichman — 999999999 очков;
uaintnuffin — 999999999 очков и можете нажимать «*» для получения всех видов оружия;

KINGPIN (DEMO)

Запустите программу с «+ developer 1» в командной строке и в самой игре нажимайте ` (левый апостроф, обычно — кнопка под Esc), чтобы вызвать режим консоли. Затем набирайте коды.

GOD — включить/выключить режим бога;
NOCLIP — включить/выключить прохождение сквозь стены;
MAP (name) — переход на одну из следующих карт: **bar_sr, bike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2** и **sr3**;
GIVE ALL — получаете все, кроме денег;
BULLETS N — добавляется N пуль;
GAS N — получаете N газа;



CROWBAR — ломик;
PISTOL — пистолет;
SHOTGUN — шотган (shotgun);
FLAMETHROWER — огнемет;
CASH N — получаете N денег;
KEY1-10 — ключи 1-10.

БОЕВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

REDLINE



Во время игры удерживайте клавиши **G, O** и **D** одновременно, пока не появится командная строка, где и набирайте следующие коды:

IMMORTAL — God mode включен;
MORTAL — God mode соответственно выключен;
CAMERA — вид от третьего лица. Работает, когда вы не в машине;
ALLAMMO — все наземные виды оружия получают максимальное количество боеприпасов;
TARGETS — наведение на цель наземных видов оружия;
DMDAMAGE — двойное повреждение, когда вы на ногах;
RADAR — радар;
CW — доступны все виды оружия для автомобилей;
CA — боеприпасы для машинок;
STONEAGE — перемещение человека к его машине;
CAROFF — отключение геометрии машины.

ARMY MEN 2

Войдите в режим набора сообщений нажав /, после чего наберите следующую фразу: «!when all else fails...» (включая ...), чтобы включить возможность введения читов. После чего просто наберите один из нижеследующих кодов:

IMMORTAL — God mode включен;
MORTAL — God mode соответственно выключен;
RETICLE — включение «умного» прицела. Он становится красным при наведении на цель;
CAMERA — вид от третьего лица. Работает, когда вы не в машине;
ALLAMMO — все наземные виды оружия получают максимальное количество боеприпасов;
TARGETS — наведение на цель наземных видов оружия;



DMDAMAGE — двойное повреждение, когда вы на ногах;
CW — доступны все виды оружия для автомобилей;
STONEAGE — перемещение человека к его машине.

СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

NCAA Football 99



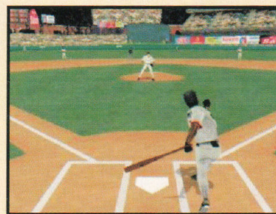
В экране **«control»** наберите словечко **«elah»** перед тем, как выбирать ваш контроллер. Выберите контроллер и нажмите кнопку, которая начинает игру. Если вы все сделали правильно, то услышите песню Seminole War. Этот чит делает игроков команды хозяев маленькими, а гости будут просто огромными.

FIFA '99



Чтобы посмотреть зимнюю заставку, попробуйте несколько раз набрать слово **«win»** во время загрузки игры.

Triple Play '99



Этот код будет работать исключительно в выключеном режиме User Records. На экране стадиона сделайте следующее:

1. Гоните скроллинг стадионов в самый правый край, чтобы Houston находился в левом верхнем углу.
2. По диагональной линии, которая идет вниз и направо, кликните сначала на левом верхнем стадионе (Houston), затем на среднем и после этого на правом нижнем стадионе.
3. Проделайте то же самое, но по направлению снизу вверх и направо.

Вы услышите следующие слова: **«Triple Play»**. Неожиданно, правда. Затем опять делайте скроллинг направо, и вы увидите три новых стадиона.

1. Greek-roman
2. Futuristic Vancouver
3. Generic Urban

Все.

Madden NFL '99

Новые стадионы:

EA STADIUMS — Стадион EA;
DOGPOUND99 — Стадион Cleveland;
NOTAFISH — Стадион Old Miama;
THEHOGS — Стадион RFK;



SOMBRERO — Стадион Old Tampa Bay;
FOR RENT — Стадион Astrodome;
OURHOUSE — Стадион Tiburon;
STICKEM — Стадион Original Oakland.

Новые команды:

WELCOMEBACK — команда '99 Cleveland Browns;
BESTNFC — NFC Все звезды;
AFCBEST — AFC Все звезды;
BOOM — команда Madden '98;
IMTHEMAN — Лидеры по статистическим показателям;
PEACELOVE — Сборная 60-х годов;
BELLBOTTOMS — Сборная 70-х годов;
HEREANDNOW — Сборная 90-х годов;
TURKEYLEG — Madden все звезды всех времен;
THROWBACK — команда 75th Anniversary;
GEARGUYS — команда NFL Equipment.

Actua Soccer



Чтобы получить самую лучшую команду, попробуйте следующую командную строку при запуске игры:

SOCCER — 01142475549.
А если вы хотите получить все итальянские команды, наберите в главном экране игры **ITSCOMING-HOME.**

Василий Балуев

И ОДИН В ПОЛЕ КИЛЛЕР

Crusader: No Regret

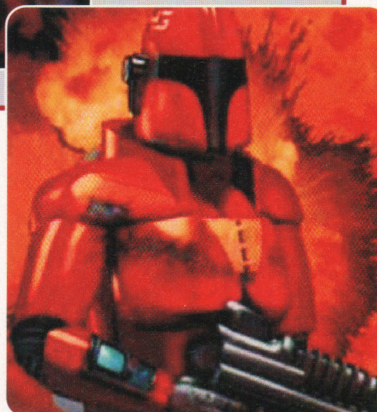
САЙЛЕНСЕР НАКЛОНИЛСЯ и подобрал с пола обойму. Все-таки удобное это оружие, ХР-5, недаром ее Жаровней прозвали. От мишени остается только кучка пепла, зато все оружие и снаряжение в целости и сохранности. А чего еще диверсанту желать? Прямой коридор уходил вдаль, но сканер бронекостюма показывал, что за ближайшей дверью притаились несколько охранников. Наивные, думали экранизация стен защитит от сканера. Или с сайленсерами никогда не сталкивались? Он активизировал мину-паук и запустил ее по полу. Быстро перебирая ножками, мина понесла смертоносный заряд по коридору и, управляемая твердой рукой, свернула в сторону двери. Полыхнул взрыв, и громоподобный раскат предшествовал вихрю разлетающихся по коридору кусков пластиковой двери. Больше вокруг сканер живых существ не показывал.

САЙЛЕНСЕР ВЫШЕЛ ИЗ-ЗА УГЛА и, насвистывая под нос веселенький мотивчик, двинулся дальше. Он не искал оправданий, не задумывался о высоких или низких целях своих нанимателей. Только кроваво-красный цвет бронекостюма отличал его от бывших коллег, состоящих на службе у ВЕК. Тем более, что вокруг не было ни одной души, которая, так или иначе, заслуживала бы сострадания. Сайленсер был наемником, и сегодня его заказчиком был штаб Сопротивления. Завтра его наймет Совет Безопасности, и он с тем же успехом будет «стирать» руководителей повстанцев, взрывать их базы и зачищать туннели. Но это все досужие размышления, недостойные истинного солдата. И он спокойно нажимал курок, поскольку у него не было врагов, были лишь препятствия, стоящие на пути к цели. Когда-то давно у него было имя, семья. Но ВЕК призвал его и, благодаря старанию и врожденным способностям, сделал из него настоящую машину смерти, одного из бойцов элитного подразделения.

Но, когда САЙЛЕНСЕР ПОНЯЛ, ЧТО ему не по пути с нынешним руководством, он перекрасил свою броню в цвет крови и стал убивать за деньги. Ведь это единственное, что он умел в этой жизни. Не обольщаясь насчет ее длительности, он старался каждый день жить так, словно в последний раз. И, надо сказать, такой образ жизни ему импонировал. Но сканер снова заверещал, предупреждая об опасности. Но на этот раз живых существ впереди не было, посреди коридора возвышался на двух страусиных ногах Ветрон, водя из стороны в сторону стволами своих пулеметов. Сайленсер снова улыбнулся. На его счету было не меньше сотни таких машин, и он знал, как с ними бороться. Он перекинул Жаровню через плечо и достал старый проверенный гранатомет.



Это не перекрашенный Дарт Вейдер, хоть и наблюдается определенная похожесть. Это Crusader!



Думаю, что тем, кто не вчера купил компьютер, название Crusader скажет о многом. Оно сразу напомнит долгие ночные часы, проведенные в бдении перед экраном монитора, нескончаемые картины разрушения и убийства, а также непередаваемую красоту и стильность созданного гением разработчиков игрового действа. Когда-то, давным-давно (по современным меркам так и вообще «в седую старину») вышла игрушка под названием Crusader: No Remorse. Никто от нее ничего особенного не ждал, благо реклама игровых продуктов была тогда не на высоте, и восприняли ее приход, как появление очередной аркады. Если кто-нибудь когда-нибудь произнесет слово «аркада» по отношению к Crusader, то он заслуживает тотального презрения от всех остальных геймеров. Это что же получается, Diablo тоже аркада?

Так вот, долго ли, коротко ли шла неизведанными пиратскими путями эта игра в Россию, но, наконец, добралась и осела на наших компьютерах. Первый же запуск принес очередной шок — вот это видео! Полностью сгенерированные компьютером изображения, в которых отсутствовала характерная «ломка при ходьбе», буйство цветов и звуков. А сама игра? Ни аркадный, ни стратегический жанр еще не видели подобного качества «псевдотрехмерной» графики. Именно Crusader стал эталоном вида «сверху-сбоку», так полюбившегося фанатам жанра Rogue, возникшего после появления Diablo. Но эта великая ИГРА появилась несколько позже, а потому Crusader был вынужден существовать в узких рамках аркадных игр. Впервые в игре появилось двойное управление «клава-плюс-мышь», причем движением и инвентарем героя приходилось управлять с клавиатуры, а стрельбой и прицеливанием — мышью. Играющая общественность замерла перед мониторами, забросив учебу и работу. И вплоть до появления Diablo темнота комнат и кабинетов озарялась сполохами взрывов, грохотом стрельбы и криками уничтожаемых охранников ВЕК. Но вскоре и порождения Зла отправились на полку, потому что на рынке появился Crusader: No Regret.

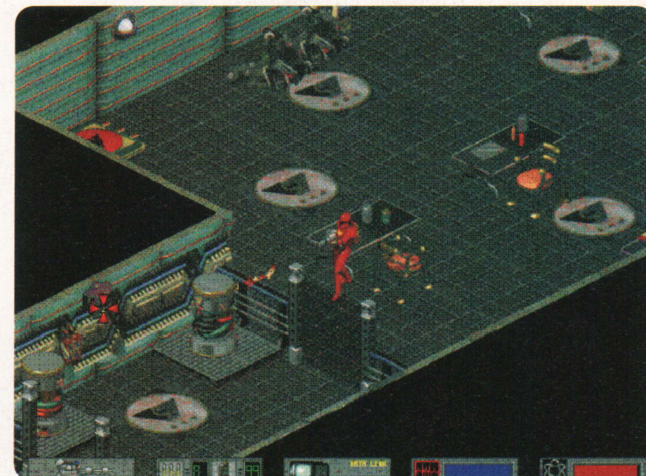
По глубине сибирских руд

Возникает ощущение, что все социальные катаклизмы происходят из-за шахтеров. Конечно, здесь виноваты, скорее всего, не люди, а то, что они добывают, но история слепа. Уже сколько раз мы убеждались в том, что обиженные подземные труженики с удовольствием берутся за оружие (боевых роботов, космические корабли) и без зазрения совести гасят своих противников. С таким запалом из них вполне можно армию набирать. И чего они под землей чахнут? Не обошла эта беда стороной и Crusader.

Жила-была на Луне колония. Занимались своими важными делами и никому не мешали жить, пока один счастливчик не натолкнулся на залежи Di-cor, весьма полезного ископаемого, способного заменить собой обнищавшие запасы земных радиоактивных материалов. И понеслась галопом стройка. На месте базы в рекордно короткие сроки был возведен добывающий комплекс, завезены рабочие и обслуживающий персонал. Шахтеры, столкнувшись с высокой радиоактивностью добываемого минерала, потребовали увеличения зарплаты, на что ВЕК, представлявший собой совместное предприятие Лунной добывающей компании и Совета Безопасности, ответил радикальными мерами. Все гражданские шахтеры были в 24 часа вывезены с рудников, а их место заняли люди, обвиненные в тех или иных преступлениях. Короче, шахты превратились в каторжную тюрьму. Но уголовников не заставишь работать без крепкой палки, поэтому вновь образованному предприятию пришлось собрать целую армию надсмотрщиков, охранников и профессиональных солдат, дабы не только контролировать процесс добычи руды, но и подавлять бунты. Ведь заключенные не только не получали положенного шахтерам оклада и питания, но и были вынуждены работать практически без защиты. Кому какое дело, каким образом погиб смертник.

И тогда они создали Сопротивление, к началу событий уже глубоко запустившее свои разветвленные корни не только в среде заключенных, но и среди обслуживающего и даже управленческого персонала. Были среди сторонников Сопротивления и военные.

Каким образом штабу Сопротивления удалось привлечь на свою сторону Сайленсера, ренегата сил специального назначения ВЕК, история умалчивает. Но факт налицо — его известный всем и наводящий ужас красный бронекостюм стал частенько мелькать на Лунной Базе, прозванной ее обитателями Темной стороной, сопровождаемый реками крови и горами трупов.



Здесь не все так просто! На стенах понатыканы телекамеры. Заметят — пиши пропало. Обманите ближнего своего и будете жить вечно.



Обозревание окрестностей здорово облегчает жизнь. Заметили что-то необычное — уничтожьте его, и путь откроется.



А бить-то будут не по паспорту

Помните старый анекдот про двух евреев? Ну, где погромы намечались, а у одного из них в паспорте «русский» было написано? Так и в Crusader,

Основной калибр

Вот что в игре доставило истинное наслаждение всем без исключения, так это набор оружия. Где еще в те времена можно было увидеть такой выбор? Одно только вызывает интерес. Если Сайленсер держит в руках дробовик, то куда он дел все остальное? Или он, как Горец, имеет обыкновение вынимать подходящее оружие из самых неожиданных мест? Из воздуха материализует? Ну да ладно, оставим это на совести разработчиков. В конце концов, обвешанный стволами общим весом в полтонны человек, прыгающий через провалы и бодро перекатывающийся по полу выглядел бы несколько нелепо. И на что только не пойдешь ради красоты экранного изображения.
Но поговорим лучше о самом оружии. Странное дело, но, отправившись на «вольные хлеба», Сайленсер не прихватил из арсенала спецназа ничего, кроме своей знаменитой брони и штурмовой винтовки RP-32. В народе она получила прозвище Пацифист, вероятно, из-за того, что убить кого-нибудь с ее помощью весьма затруднительно.

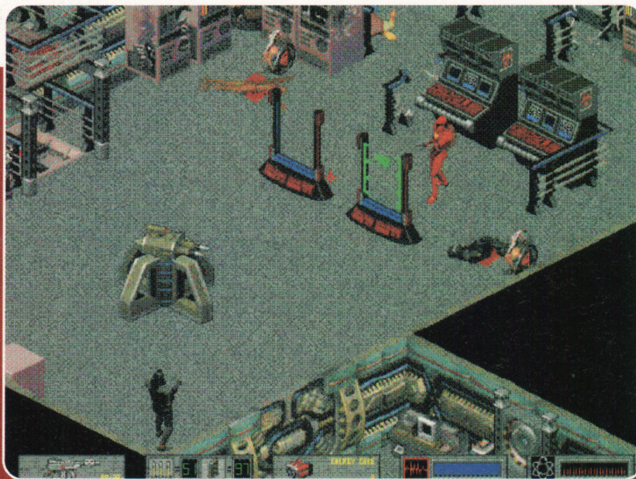


Выполняете задание — получаете денежки. Получаете денежки — покупаете оружие. Все для фронта, все для победы!

несмотря на внешнее соответствие формы одежды элитному подразделению ВЕК, сам Сайленсер постоянно оказывается под огнем. Стоит ему только очутиться в пределах видимости противника, роботов или видеокамер, как тут же звучит сигнал тревоги и начинается пальба из всех возможных видов оружия. Вот уж что меня всегда задевало. Понятно, что нужно было как-то выделиться из серой и черной массы вражеских солдат, но из соображений безопасности следовало бы сделать это как-то менее заметно. Повязочку там красненькую на голову повязать или код «свой-чужой» постоянно в эфир передавать. А то мало что не спрячешься, так и твои временные союзники за спиной перешептываются. Никто не любит предателей. Похоже, что самому Сайленсеру безопасность как-то по гулкому барабану. Попали? Ну и что, аптечку съел и побежал дальше. А ведь могут так попасть, что костей не соберешь. Оставь он костюмчик черным, глядишь, половину миссий можно было бы выполнить куда проще, без тотальной зачистки. Хотя диверсанту куда важнее навести шороху в тылах противника, нежели тихо-спокойно сделать свое дело. Жаль только, что диверсанты все одноразовые. И Сайленсер из их числа выбивается лишь на время, пока защита действует и аптечки есть.

Даже когда он отправляет вместо себя вражеского робота, по определению ничем не отличающегося от остальных, то реакция та же. Наверно, очень небезопасно ходить по коридорам колонии, если у охраны есть установка стрелять во все, что движется. И как они только сами себя не постреляли? Нет, не понять мне замысла разработчиков и Сайленсера. Нет в нем очевидной логики проведения специальных операций. Им бы в Академии ГРУ поучиться. Там бы сразу объяснили, что где лежит и как это брать. И если такая тактика обычна для американских спецподразделений (а именно такое ощущение возникает после просмотра голливудских боевиков), то грош цена всем этим Дельтам, Зеленым беретам и прочим Морским котикам. Одного российского десантника-первогодка хватит, чтобы разогнать поясным ремнем всю эту братию.

Но, собственно говоря, тогда игра была бы совсем другая. А так — бей все, что движется, ползет и шевелится. Если не шевелится, то расшевели и бей.



Основной калибр

Каждое действие героя, начиная с вытаскивания оружия и заканчивая его перезарядкой, достоверно анимировано. Из стволов летит пламя, ракеты оставляют на стенах следы копоти, в разные стороны разлетаются использованные магазины и стреляные гильзы. Слава богу, что разработчики не догадались ввести в управление кнопочку перезарядки, как в Outlaws, иначе игрокам точно не хватило бы пальцев на руках и ногах. Пришлось бы играть в «четыре руки».

Основной калибр

Преступная халатность Сайленсера в отношении собственной экипировки приводит к тому, что в первых миссиях ему приходится воевать не то чтоб налегке, а, можно сказать, голышом. И только присутствие среди оппозиционеров торговца оружием спасает его от неминуемой смерти. Повстанцы вообще придумали выгодный бизнес. Они платят деньги за выполненные операции, а на них Сайленсеру приходится приобретать оружие, чтобы выполнить следующие задания и прикупить нового оружия. Экономика должна быть экономной. Так и платили бы сразу оружием, чего еще «настоящему индейцу» надо? И только потом появляются деньги, чтобы покупать дробовики, автоматы, огне-, гранато- и ракетометы, не говоря уже о лазерном оружии, которое совершенно безалаберно расходует энергозапас миниреактора Сайленсера. Грустно, товарищи.

После победы сочтемся. Ведь в Диабло герою тоже приходится зачищать все подземелья, не пропуская ни одной хвостато-рогатой твари. И никто не предлагает вам замаскироваться под скелета или Черного рыцаря. Меч за меч, зуб за зуб, глаз за



Вид сверху-сбоку — штука крайне полезная. Вот вы видите на экране автопушку, а она вас не видит.

глаз и пусть победит тот, у кого броня крепче.

Шаг вперед и два назад

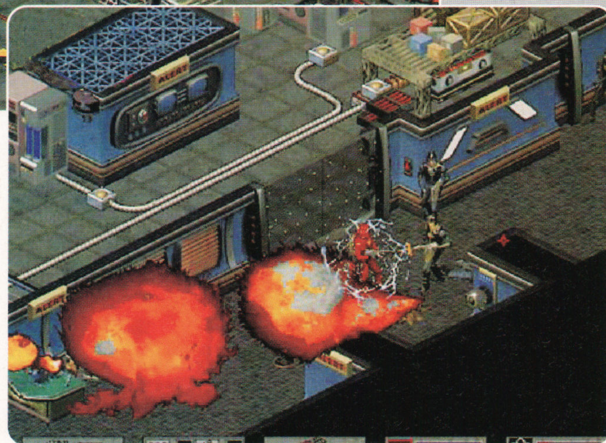
Не знаю, кому как, а вот мне истинное наслаждение доставила система алгоритмов движения. Пока еще ни в одной игре мне не встретилось такое разнообразие всевозможных действий, как в Crusader. И ничего, что для ее осуществления нужно иметь не пять пальцев на левой руке (потому как именно она лежит на клавиатуре), а все десять. Каждое мало-мальски важное телодвижение, будь то перекат влево или вынимание/вытаскивание оружия, имеет свою оригинальную комбинацию клавиш. Левой рукой судорожно елозишь по клаве, пытаясь направить Сайленсера в нужную сторону, а правой на мышке выцеливаешь супостатов. И куда тут всяким трехмерным стрелялкам «от первого лица», когда боец прямо на глазах совершает кульбиты и броски. А промахнувшись или подставив Сайленсера под огонь, оглашаешь все видимое пространство могучим русским словом, что пером не описать. Интересно, почему в 3D-shooter до сих пор не встроили возможность перекатов? Ну что это такое, если все уклонения ограничиваются шагами вправо-влево и прыжками на месте? Вот если бы экран в глазах завертелся, было бы дело. Попробуй попади, если твой противник по полу катается и стреляет, куда ни попадя.

У Crusader есть еще парочка недостатков, вообще свойственных подобным играм. Например, полное отсутствие многопользовательской игры. В этом она сильно проигрывает Диабло, поскольку, объединившись в команду из трех-четырех профессионалов, зачищать шахты было бы куда интереснее. Во-вторых — излишняя усложненность управления. Как уже говорилось выше, похоже, что разработчиками игра предназначалась для жителей Марса, у которых конечности имеют по десять пальцев и восемь степеней свободы. Уж слишком много комбинаций клавиш. Ну, а самый большой недостаток — полная несовместимость с Windows. Гениальное творение дядюшки БГ оказалось не в состоянии поддержать всю гамму цветов и движений Crusader. Игра требует запуска из DOS, что уже способно заставить современного игромана отложить диск в сторону. Но даже будучи запущено под эмуляцией DOS, игра то и дело норовит выпасть в осадок, прихватив с собой всю операционную систему. Но, несмотря на все препоны, все же запустив эту старенькую уже игрушку, вы снова получите несравнимое удовольствие.

Глядя на все эти перманентно появляющиеся клоны C&C, Quake и других монстров нашего времени, я с тоской думаю, что разработчики серии Crusader почему-то совершенно не торопятся выпускать третью часть. То ли они напряженно, вот уже третий год трудятся над ее созданием, не напрягая игровую общественность заявлениями в прессе и готовя в подполье очередное потрясение умов. Но, скорее всего, серия по неизвестной причине была признана логически завершенной и прекратила свое существование. Горько и обидно, господа. Хочется, хочется продолжения. Хочется снова провести бойца в кровавой броне через дым и огонь боя, без страха и жалости уничтожая сотни солдат противника. И не важно, будут ли это охранники ВЕК или солдаты повстанцев. Кстати, я бы не прочь сыграть, подготавливая, например, по заказу Совета Безопасности плацдарм для нового захвата шахт. В конце концов, наемник — и в Африке наемник. И пусть дрожат повстанцы. Прав вовсе не тот, у кого больше прав, а тот, кто стреляет первым. XG



Цветовая гамма просто зовет к разрушению. Ба-бах! Красиво, как в сказке! Саперский рай! Жалко, только в DOSe.



Хорошо быть ловким и жизнелюбивым наемником! Крутиться, кувыркаться, стрелять и взрывать!





Хочу сиквела!

Основной калибр

А есть еще такие полезные штучки, как мины-пауки. Эти четвероногие куски железа, начиненные мощной взрывчаткой, управляются дистанционно и являются самым удачным выбором для настоящего диверсанта. Набрав пару десятков таких милашек, можно со спокойной душой отправлять на любое задание. Единственная непреодолимая для них преграда — различные трубы и рельсы, периодически встречающиеся в коридорах базы. А в остальных случаях противнику не остается ничего, кроме как погибать в муках, поскольку пленных Сайленсер не берет. Но это оружие для тех, кто не желает руки о клавиши марать.

Зато когда у тебя в руках оказывается XP-5 по прозвищу Жаровня, то ты начинаешь понимать, как чувствует себя курица в микроволновой печке. Противник моментально становится черным, обугленным и лежит себе в уголке, попыхивая вонючим дымком. Так ему и надо, не стой под стрелой. А как приятно управлять мощным ВЕКовским роботом, когда сам стоишь в безопасности у пульта дистанционного управления. Ракеты и пулеметы делают свое черное дело, а ты стоишь себе да поплевываешь. Разбили робота и бог с ним, ВЕК себе еще купит. Зато задания выполняются не в пример легче, нежели самому, да с берданочкой.

Жаль только, что нет в игре хоть каких-нибудь средств передвижения: машин там, мотоциклов. А круто было бы пронестись по коридорам, порыкивая мощным мотором и постреливая в шарахающихся в стороны противников.



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Недавно закончился Comtek у нас и E3 у них. К сожалению, на Comtek никто особенно не выставлял новых интересных железок для игроманов. Разумеется, были всяческие новые модификации видеокарт, звуковых плат и тому подобного, но это не есть что-то кардинально новое и впечатляющее, поэтому обзоры всего этого пойдут своим чередом, в соответствии с планом редакции. E3. К моменту отправки журнала в печать E3 еще не началась, так что достоверной информации о том, чего новенького было представлено на этой всемирно известной выставке, у нас пока нет.

Хотя мы и считаем, что летом, при хорошей погоде, наиболее полезным и приятным времяпрепровождением является не игра за компьютером, а активный отдых на свежем воздухе, но не нам за вас решать, как проводить свободное время. Мы же лучше попробуем развлечь вас очередной порцией информации о компьютерной начинке и прочих околокомпьютерных устройствах.

Для начала будет рассказ о джойстиках. Их нам удалось набрать значительно больше, чем рулей с педалями в прошлом номере, так что вам предстоит рассматривание большего количества картинок.

И вообще, у вас есть джойстик? Вот, например, я, даже не любя и не умея играть во все эти леталки типа TieFighter и прочие, все равно иногда люблю посмотреть на то, как кто-нибудь играет в новый навороченный 3D space shooter. А летать без джойстика, это все равно что слушать музыку на спикере. Да и даже если есть, не пора ли прикупить новый, поудобнее и посовременнее? Глядишь, и летать веселее станет.

Кстати, о коллективных играх. Как вы помните, в прошлом номере мы писали о том, как сделать домашнюю сеть. В этом номере мы расскажем вам, как подсоединить получившуюся сеть к Internet. При этом перед вами открывается множество новых возможностей по коллективной игре. Можно сделать свой клан в Ultima Online — наиболее известной и самой большой на сегодня из коммерческих online-игр. Можно попробовать себя и в более новой online-игре от SONY — EverQuest, о которой, кстати, уже слышно много положительных отзывов даже в сравнении с Ultima Online. Можно играть в те же леталки на multiplayer-серверах, например, вдвоем и более в одном тяжелом бомбардировщике.

Если взглянуть на улицу или на календарь, то можно заметить, что, наконец-то, наступает лето. А летом большинство людей любит ездить куда-нибудь отдыхать, но не только отдыхать, а еще и привозить оттуда с собой фотографии, чтобы похвастаться перед друзьями и знакомыми. Поэтому в этом номере мы приводим обзор нескольких наиболее интересных, с нашей точки зрения, фотоаппаратов, разумеется, цифровых.

В качестве общеобразовательной тематики, в этом номере мы вкратце расскажем вам об устройствах ввода-вывода, их отношении к элементам виртуальной реальности и перспективах развития современных технологий в этом направлении. А в разделе FAQ наш специалист ответит на наиболее популярные вопросы о современных винчестерах и проблемах, с ними связанных.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске :

ДЖОЙСТИКИ

Тестирование месяца



От экзотических контроллеров типа рулей (в прошлом номере) мы переходим к более простым вещам — джойстикам. Несмотря на прозаичность данного устройства, мы не почувствовали себя ущемленными в ассортименте, поскольку джойстик — устройство весьма универсальное, и как следствие — выбор достаточно широк.

INTERNET?.. INTERNET!

Всем домом выходим в сеть



В прошлом номере мы рассуждали о том, как здорово иметь локальную сеть в своем доме. Сейчас же мы поговорим о том, как бы извлечь пользу из этого продукта прогресса, а точнее о выходе всем домом в Глобальную Сеть — Internet .

ЦИФРОВЫЕ ФОТОАППАРАТЫ

Настоящее мгновенное фото



Буквально на днях наша тестовая лаборатория закончила тестирование большого количества новейших цифровых камер. Здесь мы предлагаем вам обзор нескольких моделей, наиболее понравившихся нашим специалистам и заслуживших наиболее высокие оценки.

ЭТО ХИТРОЕ СЛОВО FEEDBACK

Откуда есть пошли джойстики с отдачей



Изначально общение с компьютером происходило с помощью бумаги — на перфокартах набивался текст программы, результаты же появлялись в виде распечаток. На таком уровне можно было играть разве что в шахматы. Потом появились алфавитно-цифровые терминалы...

От экзотических контроллеров типа рулей (в прошлом номере) мы переходим к более прозаичным вещам — джойстикам. Несмотря на прозаичность данного устройства, мы не почувствовали себя ущемленными в ассортименте, поскольку джойстик — устройство весьма универсальное, и как следствие — выбор достаточно широк. Ведь кому нужны рули — только фанатам автомобильных ездилок, потому как даже на танке руль уже не очень вписывается в антураж. Джойстики же сгодятся для всего: и для ездилок, и для стрелялок, и, конечно же, в первую очередь для многочисленных леталок. Для получения полновесного обзора и удовлетворения всех категорий пользователей мы тестировали все джойстики подряд, а не только самые передовые или еще какие-нибудь «самые».

Николай СКОКОВ



Джойстики

Для тех, кто не знает, как устроен джойстик, мы вкратце расскажем о его устройстве. Любой стоящий джойстик является аналоговым устройством. В общем-то, это и является в первую очередь причиной их появления. Потому как, когда вы летаете на самолетике в компьютерной игре, у вас в самом примитивном варианте есть четыре кнопки — вверх, вниз, вправо и влево. Вы жмете кнопку, и самолет начинает поворачивать в заданном направлении. Вы отпускаете кнопку, и самолет летит дальше прямолинейно. При этом вы никак не способны воздействовать на то, насколько резко начинает поворачивать самолет. Для реалистичных полетных симуляторов это очень неудобно. Вот тут-то и выходят на сцену джойстики, у которых от угла отклонения ручки зависит то, насколько интенсивно самолет начинает поворачивать. Для реализации этого внутри джойстика стоит переменный резистор, который плавно изменяет свое сопротивление при изменении положения ручки. Разумеется, резистор не один, а по одному на каждую ось, то есть в традиционном X-Y джойстике их два. В джойстике с регулятором throttle — три и так далее. Вот и все, остальное является лишь пластмассовой оболочкой, обеспечивающей удобство использования переменных резисторов. А еще кнопки, скажете вы. А чего кнопки? Кнопки они и в Африке кнопки, как, впрочем, и двух и более позиционные переключатели, встречающиеся на продвинутых джойстиках.

Еще часто встречается вопрос о педалях. Разумеется, это тот же самый, всеми нами любимый переменный резистор, оформленный в виде подставки под ваши ноги. Из интересных моментов, следует отметить лишь то, что педали принципиально различаются на авиационные и автомобильные. В самолетных педали движутся только вместе: одна вперед, другая назад и наоборот, и являют из себя одну степень свободы. В автомобильных педали газ и тормоз механически независимы (интересно, как бы вы посмотрели на реакцию автомобилиста, когда на нажатие педали газ педаль тормоза сама начинает отжиматься и давить на ногу?!) и нажимаются сами по себе, но обычно схематически так же приделаны к одному резистору, поэтому нажатие обеих педалей одновременно особого смысла не имеет.

Thunderbird 2



Thunderbird 2 Gravis

Удобный, достаточно стильно выглядящий джойстик с вмонтированным в основание throttl'ом и еще одним колесиком (trim adjustment). Совместим с CH Flightstick Pro и рекомендован к установке с драйверами от последнего (входят в стандартную поставку Windows 98).

Stratowarrior QS-216



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что такое Ultra ATA?

Ultra ATA (другие названия — Ultra ATA/33, Ultra DMA/33) — это один из последних стандартов на IDE-интерфейс. Основное его отличие заключается в поддержке режима Ultra DMA mode 2, обеспечивающего скорость передачи данных по IDE-шине до 33,3 Мбайт/с.

Что такое Ultra ATA/66?

Ultra ATA/66 — самый скоростной из используемых в настоящее время IDE-интерфейсов. Позволяет передавать данные по IDE-шине со скоростью до 66 Мбайт/с в режиме Ultra DMA mode 4. Известен также под именем Ultra DMA/66.

Что такое Block Mode?

Режим блочного обмена с IDE-винчестером. Обычный обмен делается посекторно: например, при чтении пяти секторов выдается команда чтения, ожидается готовность первого сектора, он считывается из буфера винчестера, затем ожидается готовность второго и т. п. При этом накладные расходы могут стать заметны на фоне всей операции. При блочном чтении винчестеру сначала сообщается количество секторов, обрабатываемых за одну операцию, он считывает их все во внутренний буфер, и затем процессор забирает все секторы сразу. Различные винчестеры имеют разный размер внутреннего буфера и разное максимальное количество секторов на операцию. Для работы в блочном режиме необходим винчестер, поддерживающий этот режим, и BIOS или драйвер, умеющий им управлять. Никакой поддержки со стороны системной платы или внешнего контроллера не требуется.

Что такое режим LBA?

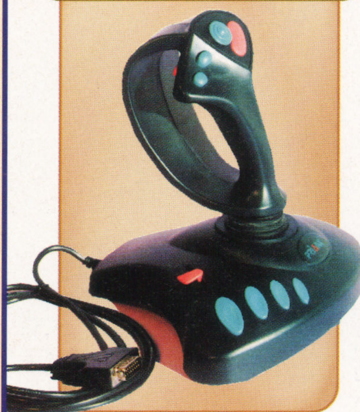
Logical Block Addressing — последовательная адресация логических блоков в EIDE-винчестерах. В стандарте ATA был предусмотрен только классический способ адресации секторов — по номеру цилиндра, головки и сектора (CHS — Cylinder/Head/Sector). Под номер цилиндра было

Немного неожиданно то, что оси вперед-назад и вправо-влево несколько повернуты относительно подставки влево примерно на 20 градусов. Видимо предполагается, что если джойстик под правую руку, то удобнее, чтобы «вперед» было чуть-чуть влево, и вполне возможно, что Gravis в этом прав. То есть в первый момент такая ориентация ручки несколько необычна, но после сравнения с другими джойстиками кажется действительно более удобной, правильнее даже сказать, что обычные джойстики после этого кажутся менее удобными. Единственным недостатком, а скорее просто позицией, которая выглядит слабее остальных, является крепление к столу, которое сделано в виде простых ножек из пористой резины, за счет чего джойстик несколько скользит по столу при интенсивном использовании.

Stratowarrior QS-216 Quickshot

Довольно тяжелый джойстик, что, несомненно, является плюсом, с небольшим количеством кнопок и прочих наворотов. Наиболее

Excalibur 3D 54301



заметным недостатком является третья кнопка на ручке — уж лучше бы ее там не было вообще, так как она очень неудобно торчит из ручки и мешает за нее держаться. Полное отсутствие отдельного описания заменяется многоязыковым текстом на коробке со всех сторон, который тем не менее вкратце содержит все необходимые сведения типа количества кнопок и прочих достоинств. Из дополнительных приятных наворотов к джойстику прилагается отдельная педаль газа, которая подключается на место throttle, который при этом отключается.

Skyhawk QS-209E



Вообще, прикладывать к джойстику описание на полудюжине европейских языков начинает становиться заразительной привычкой среди фирм-производителей. При этом, разумеется, исключительно из экономии бумаги, сокращения транспортного веса и вашего времени в описании можно ничего толком и не писать, а лишь то, что это X-кнопочный джойстик, и приводить схему втыкания шнура в игровой порт компьютера. Многоязыковость все равно скомпенсирует все эти недостатки и сделает описание толстым и внушительным.

Skyhawk QS-209E Quickshot

Примитивнее не бывает. То есть бывает, но это уже будет просто палка с кнопкой, зато и цена соответствующая. Вполне удобные кнопки и присоски к столу. Для тех, кому нужен просто джойстик, эта модель будет вполне подходящим выбором, особенно учитывая то, что фирма Quickshot славится неплохой надежностью своих продуктов.

Excalibur 3D 54301 Primax

Cool'но выглядящий джойстик, с непонятно зачем приделанной петлей перед пальцами. То ли для внешнего вида, то ли, чтобы инопланетянам удобнее держаться было, то ли, чтобы можно было использовать по случаю и как кастет, оторвал от стола и соседу по физиономии хрясь. Что сказать о самой модели? Джойстик достаточно тяжелый, кнопки удобные, throttle больше похож на бородавку, короче — маленький он слишком. Из дополнительных достоинств — ручка удобно вращается в Z-оси, угол поворота — 40 градусов. В первый момент за толщину описания и прилагаемый CD с драйверами мы хотели дать этой модели аж дополнительные плюсы, но потом выяснилось, что толщина описания объясняется не подробностью, а лишь количеством различных языков, на которых внутри написано одно и то же. Разумеется, мы ничего не имеем против описаний на трех разновидностях испанского языка, но и дополнительных баллов за это начислять не будем, особенно учитывая то, что русский-то туда так и не попал.

Firestorm Ultrastriker Primax и Firestorm Ultrastriker Max Primax

На первый взгляд родственные по многим параметрам джойстики, но при ближайшем рассмотрении выясняется, что разница между ними огромная. Все дело в дизайне рукоятки. У версии Max все сделано как надо, у более дешевого собрата сплошой облом. И за ручку держаться неудобно — рука сползает, а кнопки digital throttle расположены так, что явно не рассчитаны на человеческую руку, поскольку спозиционированны где-то под середину длины большого пальца. И чем их там нажимать, не отпустив рукоятки, совершенно непонятно. Все остальное у них примерно схоже — подставка как подставка, в меру тяжелая с резиновыми ножками и переключателем функций кнопок (turbo и нет), длинный шнурок с прикручивающимся разъемом, приятный темно-зеленоватый цвет.

Digital throttle. Это изобретение изготовителей недорогих джойстиков представляет собой две кнопки, двигающих воображаемую рукоятку throttle вперед и назад. В отличие от настоящего throttle, который обычно является ползунковым резистором, эта конструкция состоит всего из двух кнопок и очень дешевой микросхемы, меняющей аналоговый уровень на выходе в зависимости от количества импульсов приходящих на тот или иной вход. Недостатки этого изобретения, с точки зрения игроманов, также очевидны. Настоящий throttle сделан для того, чтобы мощность двигателя, а меняется в игре обычно она, можно было изменять как плавно, так и выставлять одним движением на любое необходимое значение. С digital throttle эта возможность пропадает — двигайте себе плавненько вверх и вниз, и все.

JSK 13A Defender

Джойстик с интегрированным массивом программирующихся кнопок. Имеет основание средней тяжести и удобную рукоятку. К



расположению и нажимабельности кнопок на рукоятке мы также не имели никаких претензий. Более того, несмотря на невыпендрежный дизайн мы считаем эту ручку одной из лучших по форме рукоятки и расположению кнопок. За счет наличия дополнительных программируемых кнопок джойстик втыкается не только в game port, но и в клавиатурный разъем, который у него сделан так же достаточно удобно — совмещенный проходной разъем как для PS/2, так и обычного пятиштырькового разъема. Из недостатков: слегка примитивный дизайн дополнительных клавиатурных кнопок и несколько мелковат рычажок throttle, но последнее — типичная беда многих джойстиков с интегрированным throttle.

P-7 Boeder

Специальный приз редакции

Самый-самый маленький и примитивный из джойстиков. Это как раз дешевая версия джойстика для прецизионной графики. На самом деле некоторые любят и играть такими, но это, скорее, исключение, чем правило. Из достоинств, следует отметить простоту и качественную центровку. Из недостатков — обычно удобнее, когда одна кнопка все же есть на самом манипуляторе, а не только на подставке.



P-5 Space Stick Boeder

Нет, это не FCS и не throttle. Это джойстик оригинальной формы. По внутреннему конструктиву и дизайну он не сильно отличается

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

отведено 16 разрядов, под номер головки — 4, сектора — 8, что давало максимальную емкость винчестера в 128 Гбайт, однако BIOS с самого начала ограничивал количество секторов до 63, а цилиндров — до 1024, этому же примеру последовал и DOS, что в итоге дало максимальный поддерживаемый объем в 504 Мбайт. Метод, использованный для передачи BIOS'у адреса сектора, оставляет свободными 4 старших разряда в регистре с номером головки, что позволило увеличить поддерживаемую DOS-емкость еще в 16 раз — до 8 Гбайт. Для стандартизации метода передачи адреса сектора винчестеру был введен режим LBA, в котором адрес передается в виде линейного 28-разрядного абсолютного номера сектора (для DOS по-прежнему остается ограничение в 8 Гбайт), преобразуемого винчестером в нужные номера цилиндра/головки/ сектора.

Для работы в режиме LBA необходима поддержка как винчестера, так и его



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

драйвера (или BIOS). При работе через BIOS винчестер представляется имеющим 63 сектора, число головок, обычно равное степени двойки (до 256) или кратное их количеству в геометрии CHS, и необходимое число цилиндров. BIOS преобразует эти адреса в линейные, а винчестер — в адреса собственной геометрии.

Существует ли какая-нибудь утилита для уничтожения информации на жестком диске без возможности ее последующего восстановления?

Для этой цели можно использовать утилиту Zero Fill от Quantum (http://support.quantum.com/menus/soft_menu.htm), а также Wipe и Zap от IBM (http://ssdweb01.storage.ibm.com/techsup/hddtech/welcome.htm).

Что такое ATAPI?

ATAPI (ATA Packet Interface) — расширение стандарта ATA, которое позволяет другим устройствам (CD-ROM, стример) подключаться с помощью стандартного шлейфа IDE и «вести себя» как IDE/ATA-жесткий диск. В расширении ATAPI нет изменений по физическим характеристикам ATA-шины — в нем лишь введены новые протоколы обмена пакетами команд и данных, наподобие SCSI. По этой причине новый протокол и получил название «packet» — пакетный, так как команды устройству действительно приходится передавать группами или пакетами.

На самом деле протокол ATAPI намного сложнее, чем ATA, поскольку передача данных идет с использованием стандартных режимов PIO и DMA, а реализация поддержки этих режимов существенно зависит от типа подключенного устройства. Тем не менее, с точки зрения пользователя, нет разницы между IDE/ATA-жестким диском, ATAPI CD-ROM'ом или ZIP-драйвом. Современные BIOS'ы даже поддерживают загрузку с ATAPI-устройств.



P-5 Space Stick



от P-7. Основная достопримечательность — ручка оригинальной формы и замечательные присоски.

P-6 Boeder, P-9 Techno Edition Boeder, P-10 Megastick Boeder, P-16 Flightstick Boeder, P-20 Flightstick Pro Boeder и его USB близнец Flightstick Pro (USB) Boeder

В целом это достаточно похожие джойстики с практически идентичным визуальным дизайном, одинаковой формой ручки и прочими характеристиками.
С возрастанием номера модели лишь увеличивается количество кнопок и немного возрастает вес подставки. Все джойстики этой серии обладают переключателем autofire. Наши эксперты считают, что это достаточно приличные джойстики по вполне разумной цене. Из недостатков, пожалуй, следует отметить не очень хорошую центровку и немного простоватый внешний вид.



P-16 Flightstick

P-20 Flightstick Pro

P-6

Thrustmaster.

Ну что тут можно сказать? Это все равно, что «роллс-ройс» в мире автомобилей. Делает самые крутые джойстики и прочие серьезные игровые контроллеры — педали и тому подобное. Вся продукция данной фирмы обладает высочайшим качеством и долговечностью, но и немалыми ценами.

При обзоре джойстиков от фирмы Thrustmaster нам вспомнилась рекламная фраза: **«Мерседес — ну надо же на чем-то ездить!»**

PRO Flight Control System Thrustmaster

Приз — самый крутой джойстик
Это круто. Нет, не так. Это очень **КРУТО!** Джойстик, который рекомендуется приваривать к столу или хотя бы приклеивать по всей поверхности, и его подставка целиком сделана из двухмиллиметровой(!) стали — это не может быть не круто. Более того, если внимательно прочесть описание, которое и само по себе выше всяких похвал, то выясняется еще ряд вещей типа того, что ручка этого джойстика сделана в точности, как ручка настоящего F-16, причем усилия, прикладываемые к ручке, практически идентичны усилиям при управлении настоящим истребителем. Для наилучших результатов Thrustmaster настоятельно рекомендуют использовать специальную Thrustmaster ACM game card, а не какой-то случайно подвернувшийся game port на китайской звуковой плате.

Еще раз вернемся к ручке. Дизайнеры этого джойстика специально обращают ваше внимание на то, что сопротивление ручки

PRO Flight Control System



пропорционально ее отклонению, причем не линейно, а по возрастающей. Это является очень существенным фактором в управлении и приводит к более реалистичному и эффективному полету, чем при полете с традиционным джойстиком, где вы без особых проблем отклоняете ручку в любую сторону до предела. Здесь же сила сопротивления рукоятки всегда дает вам почувствовать, куда и на какой угол вы отклонились, таким образом давая дополнительную информацию без отрыва взгляда от экрана. Использование в реалистичном полетном симуляторе обычного аркадного джойстика приводит к полету по сомнительной ломаной траектории из-за того, что пилот непрерывно «размахивает» легко отклоняющимся джойстиком в разные стороны, полет же с использованием PFCS получается значительно более точным и реалистичным.

Еще раз о креплении. Thrustmaster уверен, что при таком сопротивлении ручки



Gameport ACM Game Card



никакие присоски или просто утяжеленное основание не в состоянии обеспечить должное крепление джойстика к столу, поэтому они рекомендуют любое надежное крепление к поверхности типа эпоксидного клея, сварки или прорезания дырки в столе по форме основания с последующим креплением болтами. На худой конец, для тех, кто не желает прорубать дырки в столе, к джойстику прилагается специальная «липучка», которой его рекомендуется приклеить к столу, хотя и подчеркивается, что лучше бы все же крепить понадежнее.

В дополнение ко всем прочим достоинствам, компания-производитель, утверждает, что переменные резисторы, установленные в этом джойстике, являются лучшими для изделия данного ценового диапазона и, таким образом, если вспомнить цену данного устройства, лучшими среди всех джойстиков.

F-16 TQS

Из недостатков, пожалуй, следует отметить лишь то, что настоящие пилоты истребителей небольшого роста, и как следствие — не обладают кистью руки «как у гориллы». Поэтому если вы имеете нормальные загребущие ладони, пропорционально подходящие к вашей косой сажени в плечах, то рукоятка этого джойстика вам покажется немного мелковатой. Ну уж на всех все равно не угодишь...

F-16 TQS Thrustmaster

Это не джойстик, а именно отдельный throttle. Настоящий. Под левую руку, с кучей переключателей, регуляторов, шляпой и т.п. Выглядит он весьма круто и втыкается в комплекте с любым джойстиком типа FLCS. Собственное описание к нему отсутствует, да оно и не нужно, потому как все остальные джойстики от Thrustmaster предполагают его наличие (в контексте — необязательно, но желательно), и в их описании подробно указано, как конфигуровать данный агрегат с тем или иным джойстиком.

F-16 FLCS



Gameport ACM Game Card Thrustmaster

Это вам не китайский game port. Эта плата специально рекомендована для втыкания в нее многочисленных джойстиков, особенно породистых фирм. По описанию она поддерживает до 32 джойстиков и кнопок (имеются в виду, видимо, пары резистор + кнопка), правда, лишь при

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что такое PIO?

PIO (Programmed I/O) — протокол передачи данных по шине IDE. При использовании этого протокола IDE-шина может работать в пяти разных режимах, отличающихся максимальной скоростью передачи данных (burst transfer rates): **PIO mode 0** — 3,3 Мбайт/с, **PIO mode 1** — 5,2 Мбайт/с, **PIO mode 2** — 8,3 Мбайт/с, **PIO mode 3** — 11,1 Мбайт/с, **PIO mode 4** — 16,6 Мбайт/с. Недостаток протокола PIO заключается в том, что при его использовании передачей данных по шине IDE/ATA управляет процессор, что существенно увеличивает его загрузку.

Что такое DMA?

DMA (Direct Memory Access) — семейство протоколов, позволяющих периферийному устройству передавать информацию непосредственно в системную память без участия центрального процессора. Использование DMA-протокола позволяет значительно снизить загрузку процессора при выполнении дисковых операций. Существует несколько DMA-режимов (DMA modes) передачи данных по IDE-шине: **single word DMA mode 0** — максимальная скорость передачи данных 2,1 Мбайт/с, **single word DMA mode 1** — 4,2 Мбайт/с, **single word DMA mode 2** — 8,3 Мбайт/с, **multi word DMA mode 0** — 4,2 Мбайт/с, **multi word DMA mode 1** — 13,3 Мбайт/с, **multi word DMA mode 2** — 16,6 Мбайт/с, **multi word DMA mode 3** — 20,0 Мбайт/с, **Ultra DMA mode 0** — 16,6



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

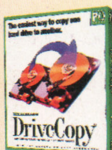
Мбайт/с, **Ultra DMA mode 1** — 25 Мбайт/с, **Ultra DMA mode 2** — 33,3 Мбайт/с, **Ultra DMA mode 3** — 44,4 Мбайт/с, **Ultra DMA mode 4** — 66,6 Мбайт/с.

Какое программное обеспечение лучше всего подойдет для клонирования и резервного копирования содержимого жестких дисков и их разделов?

Существует достаточно много программ подобного рода. Одними из самых качественных являются Drive Copy и Drive Image компании PowerQuest (http://www.powerquest.com/), а также Norton Ghost от Symantec (http://www.symantec.com/us.index.html). Хотя эти пакеты имеют одинаковое назначение, они несколько отличаются по своим функциональным возможностям. Вот лишь основные из них.

PowerQuest Drive Copy:

- клонирование жестких дисков;
- клонирование разделов.



PowerQuest Drive Image:

- клонирование жестких дисков;
- клонирование разделов;
- запись образа диска или раздела в файл с возможностью восстановления как всего образа, так и содержащихся в нем отдельных файлов;



- запись образа диска или раздела сразу на CD-диск, минуя промежуточный этап создания файла с образом на жестком диске.

Norton Ghost:

- клонирование жестких дисков;
- клонирование разделов;
- запись образа диска или раздела в файл с возможностью восстановления как всего образа, так и содержащихся в нем отдельных файлов;



- восстановление части дерева директорий из образа;
- поддержка работы в сетевом окружении;

установке нескольких карт. Кроме двух game портов, данная плата обладает специальным регулятором чувствительности, вынесенным на отдельном проводе, позволяющим подстраивать параметры отклонения джойстиков прямо на лету.

Из недостатков можно отметить лишь тот факт, что плата ISA, и, следовательно, по спецификации PC 2000 ее некуда воткнуть в современном компьютере. С другой стороны, практически во всех существующих «мамах» один-два ISA слота еще есть, а если вам все же хочется самого нового, то все современные джойстики уже выпускаются в USB-исполнении.

F-22 Pro



Top Gun



F-16 FLCS Thrustmaster

Рукоятка данного джойстика является точной копией ручки файтера F-16C, и сегодня использующейся в реальном самолете фирмы General Dynamics. В связи с тем, что мы уже продолжительно восхищались предыдущими продуктами Thrustmaster, лишь размеры журнальных полос и нежелание злоупотреблять вашим терпением не позволяют нам начать расхваливать данный продукт в полном объеме. Упомянем лишь толщину описания — более 120 страниц английского текста, подробно объясняющего что и как.

F-22 Pro Thrustmaster

Это полный аналог F-16 FLCS, за исключением того, что данное устройство весит несколько килограмм за счет вмонтированной в основание чугунной пластины, полностью металлической подставки и чуть ли не позолоченной наклейки с надписью F-22 Pro. Описание, не меньшей толщины, чем у F-16 FLCS, служит подробному объяснению, как конфигурировать данное устройство в различных играх (как в комбинации с TQS и педалями, так и без оных).

Top Gun Thrustmaster и Top Gun Platinum Thrustmaster

Два практически идентичных джойстика, в варианте Platinum к нему лишь приделано колесо throttle. Следует отметить, что это поразительно дешевые для уровня Thrustmaster'а джойстики. При этом они обладают удобной, почти как у старших моделей, ручкой, да в целом являются вполне добротными изделиями, как и вся остальная продукция этой фирмы.

Millenium 3D Thrustmaster

Экзотический наворот от нашей любимой фирмы. Кроме положенных всем джойстикам двух степеней свободы и throttle, у Millenium есть возможность вращать ручку вправо-влево относительно вертикальной оси. Но и это еще не все. Наклон ручки вперед-назад выполнен крайне необычно — ручка отклоняется не как у всех, относительно нижней точки крепления, а за счет специальной системы подвески, имеет ось вращения где-то около середины рукоятки. Зачем это сделано сразу понять нам не удалось, но мы предполагаем, что, возможно, для большего удобства при длительной игре. Сказать честно, приставку «экзотический» этот джойстик получил от нас именно за такое поведение ручки.

Целиком джойстик выглядит так же достаточно внушительно и обладает удобным регулятором throttle. Из недостатков — рукоятка сделана недостаточно удобно для поворотов манипулятора относительно вертикальной оси, так как при повороте влево, она норовит проскальзывать в руке.

Attack Throttle Thrustmaster

Очередная система управления огнем. Выглядит внушительно. Кнопок — всего четыре, плюс один двухпозиционный переключатель. Управляется и нажимается все это хозяйство достаточно удобно, за исключением одного момента — по описанию оказывается, что у этой штуки есть два фиксированных промежуточных положения, соответствующих нейтральному положению и некой половинной скорости. Так вот, эти положения при движении рукоятки практически не заметны, что особенно неприятно в отношении нейтрального положения, так как при этом, при остановке, то, на чем вы едете, сначала пытается рвануть назад, а потом,

Top Gun Platinum



Millenium 3D



когда вы, наконец, нащупываете нейтральное положение, останавливается. С другой стороны, мы думаем, что при определенной практике обращения с данным манипулятором все эти проблемы снимаются.

Педали Elite Rudders Thrustmaster

Основательно сделанные самолетные педали (чем самолетные педали отличаются от автомобильных — см. выше в начале статьи). Поскольку это были единственные педали, доставшиеся нам в тестировании, то нам не с чем было их сравнить. Относительно же качества конструкции и удобства, наши эксперты гордо заявили — все о'кей. Как и независимый throttle, это устройство подключается между джойстиком и компьютером.

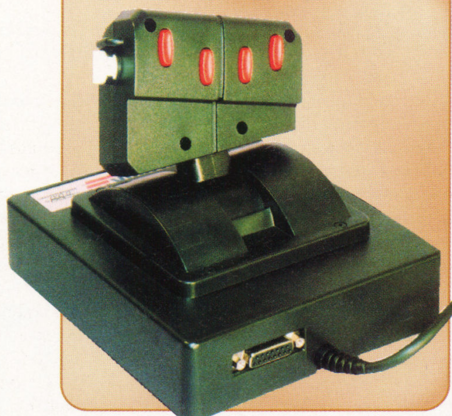
Logitech

Одна из известных фирм по производству джойстиков. Разумеется, в первую очередь они известны как производители лучших в мире мышей, а уж потом джойстиков и экзотических 3D-контроллеров типа CyberMan, CyberMan II, интегрированной в наушники 3D-мыши и тому подобных загадочных вещей.

WingMan Extreme Digital Logitech

Обладает тяжелым основанием и неплохим регулятором throttle. Является старшим, и как следствие, наиболее навороченным в серии джойстиков WingMan. Об остальных джойстиках этой серии — читайте ниже.

Attack Throttle



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

· поддержка дисков с объемом более 8,4 Гбайт;

· восстановление swap-файла в конце процесса восстановления образа, что уменьшает (или полностью снимает) дефрагментацию swap-файла в восстановленной системе.

Всегда ли включение более скоростных режимов PIO и DMA увеличивают производительность системы?

Поддерживаемые контроллером или винчестером режимы PIO и DMA определяют лишь максимально возможную скорость обмена по интерфейсу — реальная же скорость обмена определяется частотой вращения дисков, скоростью работы логики винчестера, скоростью работы процессора/памяти и еще множеством других причин. Переключение между режимами PIO и DMA ощутимо влияет



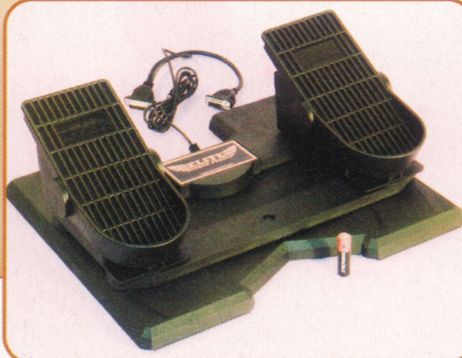
ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

на скорость обмена с винчестером только в том случае, когда скорость передачи по интерфейсу сравнима с предельной внутренней скоростью чтения/записи. Например, для винчестера с максимальной внутренней скоростью порядка 2 Мбайт/с переключение режимов PIO 2..4 практически не окажет влияния, и то же самое справедливо для скорости чтения порядка 8 Мбайт/с и режимов PIO 4, multi word DMA 2 и Ultra DMA mode 2. Единственное, чем в таком случае может помочь более скоростной режим — это несколько сократить загрузку процессора (PIO) или системной шины (DMA).

В связи с этим необходимо отметить, что на сегодняшний день с точки зрения производительности пока



педали Elite Rudders



WingMan Extreme Logitech

Не знаем, повезло ему или нет, но этот джойстик оказался домашним авиасимуляторным устройством нашего заместителя главного редактора. А потому он, конечно, имеет что сказать по его поводу.

Во-первых, в целом джойстик этот очень хорош. В свое время я купил его за две вещи: стильный дизайн и тяжелую базу. В виде перманентного бардака на столе (и неровностей его рабочей поверхности) джойстики с присосками для меня определенно «не катили». Ну и кроме того, это уж больно попсово — присоски. Другое дело, когда девайс можно просто поставить на стол и рулить им, в крайнем случае немного придерживая второй рукой. А в случае чего такой джойстик может быть использован и в качестве канделябра...

Кнопки расположены более-менее удобно, хотя могло бы быть и лучше. Третья кнопка, например, с трудом нащупывается, будучи расположена не в самом естественном месте, и с трудом нажимается, потому что очень невысока.

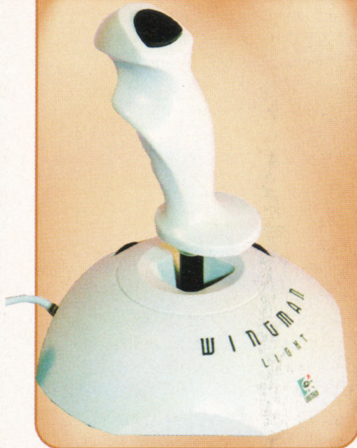
Главный недостаток — ненадежность сборки (как это ни странно). У меня вторая кнопка перестала работать где-то через полгода использования. Пришлось разбирать, чинить-паять и собирать снова. Оказалось, что уж к чему-к чему, а к подобным экспериментам WingMan Extreme явно не готов. Собрать было дико сложно — надо иметь пятнадцать тонких пальцев на как минимум пяти руках. Я во время ремонта, например, не смог воткнуть на место пружину от гашетки, потому она теперь болтается свободно (что, впрочем, не сказывается в играх). Посему, когда ненадежная кнопка сломалась второй раз, пришлось про нее просто забыть (поломка заключалось в упорном уползании контакта из-под самой кнопки, в результате чего она начинала работать непостоянно, а потом и вообще переставала).

Однако в целом джойстик сей весьма хорош, и уж во всяком случае дает сто очков вперед по сравнению со всякими китайскими

	Company	Кол-во кнопок	Hat	Throttle	Внешний вид	Удобство в руке	Удобство кнопок	Крепление к столу	Центровка	Описание	Дополнительное	Общая оценка
Gameport ACM Game Card	Thrustmaster										0	
Attack Throttle	Thrustmaster	6	-	5	5	3.5	4.5	4	1	3	0	26.0
Педали Elite Rudders	Thrustmaster				5				5		0	10.0
Millenium 3D	Thrustmaster	6	4	3.5	4	3	4	4.5	4		0.5	29.0
F-16 FLCS	Thrustmaster	8	4	-	5	4.5	4.5	4.5	5	5	0.5	35.0
F-16 TQS	Thrustmaster	6	3	5	5	4	4	4.5	-	2	0	29.0
F-22 Pro	Thrustmaster	8	4	-	5	5	5	5	5	5	1	37.0
PRO Flight Control System	Thrustmaster	4	4	-	5	5	5	5	5	5	1	36.0
Top Gun	Thrustmaster	4	4	-	4	4.5	4	4.5	4.5	3	0	29.5
Top Gun Platinum	Thrustmaster	4	4	4.5	5	4.5	4	4.5	4.5	3	0	35.0
WingMan Extreme	Logitech	4	3	-	3	3.5	4	4	2	2	0	22.5
WingMan Extreme Digital	Logitech	6	3	3	4	3.5	4	4.5	3	2	0	28.5
WingMan Light	Logitech	2	-	-	3	3.5	4	4	2	2	0	19.0
WingMan	Logitech	2	-	-	3	3.5	4	3.5	2	2	0	18.5
CyberMan2	Logitech	8	-	-	5	3	3	4	5	4	0	26.0
P-7	Boeder	2	-	-	3	3	2	1	4.5	0	0	14.0
P-5 Space stick	Boeder	4	-	-	3.5	4	3	5	4.5	0.5	0	21.5
P-6	Boeder	2	-	-	2.5	2.5	3	4	3	0.5	0	16.0
P-9 Techno Edition	Boeder	4	-	0.5	2.5	2.5	3	3	3	0.5	0	16.0
P-10 Megastick	Boeder	2	-	0.5	2.5	2.5	3	4	3	0.5	0	16.5
P-16 Flightstick	Boeder	4	3	1	2.5	4	2.5	4	3	1	0	22.0
P-20 Flightstick Pro	Boeder	4	2.5	3	2.5	4	2.5	4	3	3	0	25.5
Flightstick Pro (USB)	Boeder	4	2.5	3	2.5	4	2.5	4	3	3	0	25.5
Thunderbird 2	Gravis	4	3	3	4.5	4.5	5	3	4	4	1	33.0
Excalibur 3D	Primax	4	3	2	4	3.5	3.5	4	3	4	0	28.0
Firestorm Ultrastriker	Primax	4	3	0	3	2	2	3.5	3	3	0	20.5
Firestorm Ultrastriker Max	Primax	4	3	1	3	5	3	3.5	3	4	0	26.5
Skyhawk QS-209E	Quickshot	2	-	-		2	4	4	1	1	0	12.5
Stratowarrior QS-216	Quickshot	4	-	2	3	2	3	3.5	3	1	0.5	19.0
JSK 13A	Defender	4	3.5	2.5	3.5	5	4.5	3	3	1	0.5	27.5



WingMan Light



поделками на липучках. Не Thrustmaster, конечно, но все же... А учитывая, что он нынче стоит дешевле, чем стоил, когда я его покупал года три назад ($70), то, с моей точки зрения, WingMan Extreme и сейчас один из самых крутых на трассе.

WingMan Light Logitech

Да, он действительно light (с английского переводится как «легкий»). А посему имеет присоски. В целом же это обыкновенный двухкнопочный джойстик, по дизайну не сильно отличающийся от вышеописанных моделей WingMan'ов, разве что белого цвета, наверное, чтобы казался еще легче.

WingMan Logitech

Похоже, что это как раз родоначальник всей серии WingMan «что-то». Добротная модель без особых изысков.

CyberMan2 Logitech

Это не джойстик. Это нечто загадочное, с огромной шляпой, с кучей степеней свободы и производящее в целом достаточно космическое впечатление. Обладает восьмью кнопками под левую руку и уже упомянутой шляпой под правую руку, которую можно наклонять, крутить, тягать, прижимать и делать с ней все, на что способно ваше воображение. Сама фирма Logitech рекомендует использовать это в первую голову для различных 3D-стрелялок. С нашей точки зрения, одно из неплохих применений этого агрегата — как компьютерный подарок кому-нибудь, у кого уже есть все из более традиционных аксессуаров.

О тестировании

Объективные параметры типа количества кнопок и прочего брались из описания и с самого джойстика. Субъективные оценки выставлялись решением жюри опытных геймеров.

Общая результирующая оценка выводилась суммированием всех оценок с рядом коэффициентов, отражающих важность того или иного параметра, ведь очевидно, что насколько удобно сидит джойстик в руке важнее того, насколько качественно сделано описание.

Для того чтобы по суммарному относительному рейтингу «Качество / Цена» дешевые модели не оказывались самыми крутыми, а обычно это бывает именно так из-за того, что большой ряд субъективных характеристик дорогих моделей не попадает в статистику, по этому критерию мы ввели некую функцию от класса устройства, решив, что примерно до $20 джойстики относятся к дешевым, до $50 — к средним, более $50 — к дорогим, а более $100 — к элитным.

Несмотря на то, что мы выводили суммарные оценки, мы все же не стали выстраивать джойстики по ним или давать призы чисто по суммарным баллам, так как в зависимости от индивидуальных привычек, вкусов и финансовых возможностей всем нравятся различные джойстики.

WingMan



CyberMan2



Таким образом, что покупать остается решать вам самим, мы же лишь отметили призами два джойстика, вызвавших у нас наибольшее количество положительных впечатлений.

Редакция благодарит следующие фирмы за любезно предоставленное оборудование и информацию (в алфавитном порядке):
Alion Trading: 795-0695, www.alion.ru
NAK: 203-3842/0518, www.nak.ru,
TOR: 131-5110, www.tortrade.ru

Цена, USA	Качество/цена	Представлено
$ 25		Alion
$ 77		Alion
$ 105		Alion
$ 99	2.9	Alion
$ 150	2.9	Alion
$ 158	2.3	Alion
$ 165	2.9	Alion
$ 134	3.1	Alion
$ 43	4.5	Alion
$ 50	4.9	Alion
$ 55	3.0	Alion
$ 61	3.6	Alion
$ 31	3.4	Alion
$ 45	2.8	Alion
$ 90	2.7	Alion
$ 11	4.2	Alion
$ 11	6.5	Alion
$ 11	4.8	Alion
$ 19	3.7	Alion
$ 16	4.1	Alion
$ 28	4.2	Alion
$ 53	3.5	Alion
$ 53	3.5	Alion
$ 71	3.9	NAK
$ 43	4.3	NAK
$ 22	4.4	NAK
$ 29	4.9	NAK
$ 15	3.2	NAK
$ 39	3.0	NAK
$ 35	4.6	TOR

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

нет разницы между интерфейсами Ultra ATA/33 и Ultra ATA/66. Действительно, лучшие модели современных дисков позволяют считывать данные со скоростью около 20 Мбайт/с, с чем Ultra ATA/33 вполне справляется (максимальная скорость передачи данных у этого интерфейса — 33 Мбайт/с). Так что реальная потебность в интерфейсе Ultra ATA/66 появится через 2-3 года.

Что такое docking station и зачем она нужна?

Если вы любите ходить к друзьям за свежими игрушками и софтом с винчестером, потому как презираете все внешние носители информации большого объема за их дороговизну, а держать свой компьютер в виде свалки комплектующих на коврике, как и разбирать его каждый раз вам неохота, то docking station, это то что вам не хватает. Собственно говоря, это коробка, вставляющаяся в 5" слот в корпусе.

Изнутри компьютера она подключается как IDE винчестер. Внутрь коробки, на полозьях, вставляется небольшой пластмассовый ящик, в который можно установить обыкновенный 3" винчестер. Что в от этого получаете? Теперь, когда необходимо вытащить ваш любимый «переносной» винт из компьютера, не надо его разбирать — достаточно выключить и вытащить пластмассовую коробку с винчестером из docking station, с которой можно смело отправляться к знакомым.

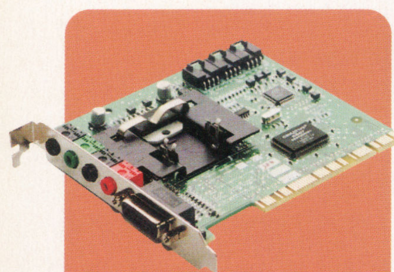
Таким образом, пол дела сделано. Осталась вторая половина — убедить своих знакомых поставить себе в компьютер такую же коробку. Тогда придя в гости, вы сможете запросто воткнуть свой винчестер в их компьютер и переписать все что надо как «белый человек», не откручивая ни единого винта.

Единственно, о чем не следует забывать — существует несколько несовместимых разновидностей docking station, и ящики от одних не вставляются в коробки от других. Стоит же данный агрегат весьма немного — в пределах $25, а то и меньше, в зависимости от фирмы и модели.



Железные новости

Очередной выпуск новостей. Разумеется, если вы регулярно читаете новости в интернете, то мы скорее всего не расскажем вам ничего нового, но судя по вопросам читателей, не все из вас сутками просиживают в сети. В этом месяце, наиболее приятной новостью является, пожалуй, снижение цен на процессоры от Intel, при этом, надо заметить, что AMD тоже снижает цены, но это уж как водится, куда одни, туда и другие. К сожалению, это не статья о тестировании, иначе специальный приз редакции наверняка бы получила новость от Matrox, о том, что играть на мониторах менее 21", по мнению этой компании, сегодня уже не солидно. В общем, читайте...



Новое в 3D-звуке

Фирма Aureal Semiconductor выпустила новую звуковую карточку. Которая называется Vortex AU8810. Устройство поддерживает стандарт Aureal A3DTM, который обеспечивает полностью трехмерное звучание. Она также имеет 10-полосный эквалайзер, цифровой игровой порт и волновую таблицу на 256 ячеек. Карта недорогая и рассчитана на установку на недорогие компьютеры. Она поставляется вместе с драйверами для Windows 98 и Windows NT.

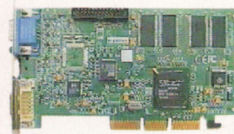
Iomega выпускает новый дисковод Zip

Компания Iomega — производитель дисководов Zip выпустила первый внутренний дисковод, который поддерживает дискеты на 250 Мбайт — ATAPI версию Zip 250 Mb. Ориентировочно он будет продаваться по цене $170, а дискеты к нему будут стоить $17.



Очередные новые видеокарты от Diamond Multimedia

Компания Diamond Multimedia в начале мая выпустила карточки Stealth III S540 и Viper V770 (125/150 МГц). А еще немногим позже в этом месяце появилась карта Viper V770 Ultra. Ценовые характеристики указаных плат следующие: 32 Мбайт S540 на Savage4 Pro Plus будет стоить около $130, Viper V770 с таким же объемом памяти — $200, а V770 Ultra обойдется примерно в $250.





AMD и Intel конкурируют на рынке мобильных процессоров

После некоторого затишья на рынке процессоров одновременно напомнили о себе и AMD, и Intel. Компания Intel решила несколько упрочить свои позиции на рынке ноутбуков, где в последнее время определенного успеха добивалась AMD. К процессорам для мобильных компьютеров от Intel добавился 333 МГц Celeron. Камешек этот далеко не самый быстрый, даже у Intel, равно как и у AMD, есть и более скоростные устройства в этом классе. Этот процессор предназначен для установления наилучшего показателя цена/производительность. Одновременно были объявлены Pentium II 266 и Celeron 266 с пониженным напряжением (1,6 В) и, следовательно, минимальными энергетическими потерями на теплорассеивание (менее 6 Вт). Практически одновременно компания AMD показала, что она еще по-прежнему является достойным конкурентом Intel на рынке процессоров. Фирма начала продажи K6-2 475. Процессор был анонсирован еще в конце февраля одновременно с выходом Pentium III, но в связи с производственными проблемами у AMD слово несколько разошлось с делом. Сегодня в своем классе K6-2 475 не знает себе равных. Он с легкостью уделает и Pentium II 450 МГц и Celeron 466 МГц. Разумеется, речь не идет о Pentium III — это представитель совсем другой весовой категории.

Результаты апрельского снижения цен на процессоры

В середине апреля как AMD, так и Intel в очередной раз порадовали нас снижением цен на свои процессоры. Вот таблица цен после снижения.

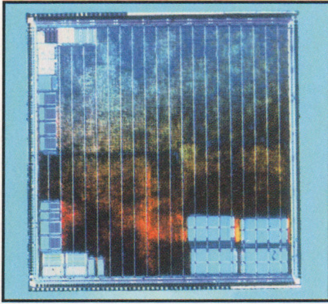
Процессор	Цена после снижения
Pentium III 500	$635
Pentium III 450	$412
Pentium II 450	$397
Pentium II 400	$237
Pentium II 350	$164
Celeron 433	$144
Celeron 400	$103
Celeron 366	$72
K6-III 450	$397
K6-III 400	$237
K6-2 475	$213
K6-2 450	$158
K6-2 400	$103
K6-2 350	$68

Из технологий ближайшего будущего

В середине апреля фирма Micron создала у себя группу, которую назвала IPG (Integrated Products Group). Было объявлено, что группа занимается разработкой страшного зверя, который называется SuperChip2. Устройство это должно увидеть свет где-то в начале 2000 года. Разработчики поместят в его интерфейсы буквально всего, что только может быть использовано на материнской плате: Rendition



V4400 с 4 Мбайт памяти, 32-бит, 66 МГц контроллер PCI, контроллеры USB, ATA-66,



AC'98 и IEEE 1394. И 2 Гб/с интерфейс для связи с DDR SDRAM.

Планы ATI относительно low-end рынка

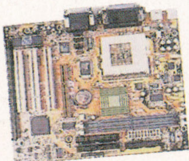
Компания ATI поделилась с общественность своими планами в области интегрированного видео. Фирма традиционно является крупнейшей компанией на рынке OEM, так что она обязана предпринять адекватные меры по защите своих интересов. В hihg-end области с выходом



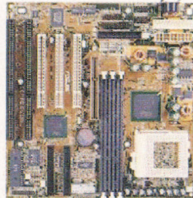
серии Rage 128 ее позиции вряд ли кто сможет поколебать в ближайшем будущем, то в набирающем популярность low-end в последнее время развелось достаточно много конкурентов и позиции компании выглядят довольно слабо. К сожалению, на сегодня доподлинно известно лишь то, что новое творение ATI будет содержать AGP 4X графическое ядро. Возможно, это будет SiS 300.

National Semiconductor покидает рынок PC процессоров

Фирма Cyrus пала жертвой постоянного понижения цен на процессоры от Intel и AMD. National Semiconductor



объявил о намерении больше не выпускать процессоры для платформы PC. В связи с этим фирма сократила 550 рабочих мест и намеревается продать большую часть фабрики по производству полупроводников в штате Мэн. В результате этих действий фирма планирует получить около $300 млн.



Микрософт внедряется в AT&T

По данным некоторых американских источников, телекоммуникационный гигант AT&T ведет переговоры с компанией Microsoft. Microsoft



намерена приобрести от 2 до 3 % концерна за $5 млрд. При этом AT&T будет устанавливать операционные системы от Microsoft на своих системах Set-Top-Box.



Matrox поддерживает идею о том, что лучше играть на 21" мониторах

Фирма Matrox анонсировала более продвинутый вариант карточки G400, который называется G400 MAX. Это 32-мегабайтная модификация G400 на 30% более скоростная и имеет 360-мегагерцовый RAMDAC с поддержкой разрешения 2048x1536 при 85 Гц. По мнению компании-производителя, карточка идеально подходит для игры в компьютерные игры на 21-дюймовом мониторе. В продаже нового устройства пока нет, но имеет смысл ожидать его в ближайшем будущем. Компания объявила, что оно поступит в продажу во II квартале этого года.

Успехи nVidia

Компания nVidia на WinHEC продемонстрировала гибрид из давно знакомой Riva TNT и чипа Janus. Особенность этого чипа в том, что он способен



декодировать и выводить на TV сигналы высокого разрешения (High Definition TV). Было также объявлено, что компания стала пионером в таком нелегком деле, как добавление в чип возможности поддержки обсчета геометрических трансформаций и освещения. Кстати, согласно некоторой информации от Creative Labs именно этот чип станет их следующим выбором, а карточка с его использованием выйдет в конце этого года.



Тайваньские фирмы начинают производство MP3- проигрывателей

MP3-players наравне с другими девайсами потихоньку начинают входить в нашу жизнь. Об этом свидетельствует тот факт, что их уже начинают производить тайваньские производители. Вот, например, компания PowerColor, которая специализировалась на производстве материнских плат и видеокарт, представила в мае вариант своего проигрывателя. Его возможности в принципе стандартны для устройств такого рода: 32 Мбайт встроенных + 32 Мбайт SmatrMedia Card, LCD-экран, на котором выводится название песни, автор и т.д., запись голоса через встроенный микрофон (причем довольно продолжительная запись — до двух часов). Непонятно, каким образом тайваньский производитель собирается бороться с конкурентами (Diamond, Creative, Samsung) — технические характеристики-то все те же. Разве что с помощью ценовых показателей. Очень хочется на это надеяться. Кстати, раз уж зашла речь о компании PowerColor. Компания продолжает свое основное дело, выпустив две материнские платы на i810 — P810e и P810s, Slot-1 и Socket 370 соответственно. Опять же все достаточно стандартно и никак особо не отличается от продуктов конкурентов.

Николай Алаев



В прошлом номере мы рассуждали о том, как здорово и замечательно иметь локальную сеть в своем доме — ведь и поиграть можно с живым противником, и файлы скачать побыстрее, чем по дискетам. Сейчас же мы поговорим о том, как бы извлечь пользу из этого продукта прогресса, а точнее, о выходе в Глобальную Сеть — Internet .

Internet?.. Internet!

Известно, что самым тонким местом Internet являются каналы передачи данных, причем самым медленным из них был и остается последний участок — от конечного пользователя до ближайшего провайдера. Большинство все еще предпочитает способ сеансового, модемного доступа к Сети, используя для этого обычные телефонные номера. Этот способ считается наиболее дешевым, но при этом он обеспечивает реальную скорость передачи данных около 28 000 бит/с, что вполне приемлемо для просмотра редко меняющейся текстовой информации, но абсолютно недостаточно для быстрого поиска по страницам, содержащим рисунки, фотографии или другие материалы большого объема, а тем более для просмотра данных, изменяющихся в режиме реального времени, будь то аудио, видео или биржевые котировки.

Эти проблемы поможет решить постоянное подключение. В таком способе доступа ко всемирной паутине есть несколько преимуществ: во-первых, это незанятый телефон (наконец, вы сможете залезть в Internet, когда вам это нужно без криков родственников, и получите шанс выспаться, не сидя по ночам), во-вторых, это большая скорость, в-третьих, если соберете побольше народу, стоить в месяц это будет столько же, сколько диал-ап у середненького провайдера.

Большинство все еще предпочитает способ сеансового, модемного доступа к Сети, используя для этого обычные телефонные номера.

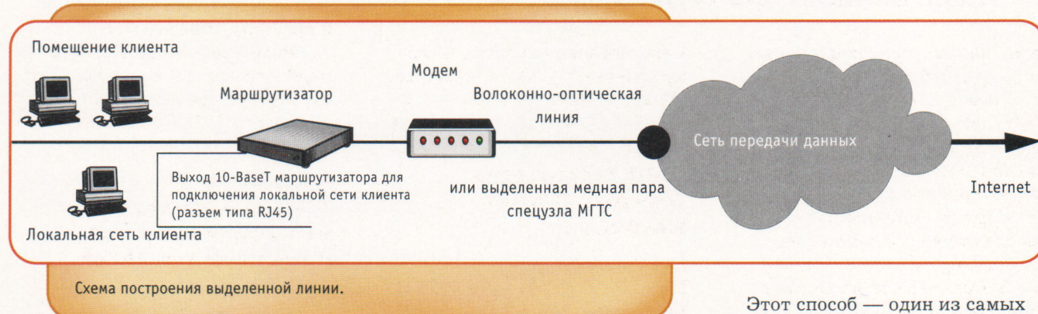


Схема построения выделенной линии.

Варианты подключения локальной сети к Internet

Самый тухлый вариант: можно поставить модем, и всем работать через него, но скорость при этом будет неприемлемо низкая, и вообще все недостатки модема останутся, от которых мы как раз хотим избавиться.

Итак, варианты:

1. Выделенная линия
2. ISDN3
3. Радиоканал
4. Оптоволокно

Последний вариант, конечно, наиболее высококачественен и надежен, но стоимость его такова, что на сегодняшний день, скорее всего, нецелесообразно использование такого канала в качестве вывода домашних сетей в Internet, если, конечно, у вас нет дедушки Рокфеллера).

Выбор конкретного варианта зависит прежде всего от количества человек в Сети и вашего бюджета.

Выделенная линия

Для этого вида соединения используется обычная телефонная пара, на нее ставится специальный скоростной модем, он подключается к серверу, ну а дальше все ясно.

Этот способ — один из самых дешевых при небольших размерах канала. Самые используемые варианты скоростей — 64 и 128 Кбит/с. Чтобы перевести в привычный размер, разделим на 8, то есть это 8 и 16 Кбайт/с соответственно. При 64 Кбитах оптимальное количество человек — 10—20, при 128 — 30—60. Конечно, чем больше людей, тем скорость ниже, но здесь есть один нюанс. Некоторые думают, что канал делится поровну на всех людей, сидящих в конкретный момент времени на нем. На самом деле это не совсем так. Канал действительно разделится поровну, если вы все вместе одновременно полезете на один сайт (разумеется, если у вас не установлен общий прокси-сервер)



или начнете делать другие похожие вещи (с точки зрения сети). Дело в том, что когда вы путешествуете по страницам, компьютер посылает запрос на получение страницы, и скорость определяется количеством человек, посылающих запрос одновременно вместе с вами. Так что в большинстве случаев каждый участник имеет почти полный канал в своем распоряжении. Нужно также понимать, что 64/128 Кбит — 8/16 Кбайт/с это только максимум, который практически никогда не достигается. В среднем скорость будет процентов 70 от максимальной, то есть около 6 Кбайт на 64 Кбитах и 10 Кбайт на 128 Кбитах.

Подключение по выделенной линии предоставляет сейчас большое количество провайдеров, но здесь все разделяется на две составляющих.

Во-первых, это сама телефонная пара, ее аренда — этим занимается специальный отдел нашей любимой МГТС.

Во-вторых, это услуги Internet — выделение IP-адресов, а подключение и абонентская плата — это предоставляет провайдер. И оборудование (маршрутизатор, модем) тоже предоставляет провайдер.

В этом способе может быть одна загвоздка — отсутствие свободной пары. При строительстве в каждом доме есть определенное количество запасных пар, но со временем они используются по причине порчи других, соответственно, чем старше дом, где вы живете, тем меньше вероятность нахождения там свободной пары.

А теперь приведем примерную стоимость такого варианта (точно привести стоимость невозможно по причине большого числа провайдеров).

Канал 64 Кбит/с :

- установка линии — ~$600;
- ежемесячная арендная плата за физический канал — ~$180;
- подключение к Internet — ~$300;

Ежемесячная арендная плата провайдеру — здесь все зависит от конкретного провайдера, но большинство берет деньги в зависимости от трафика (количества информации, полученной и отправленной по каналу), но некоторые берут в зависимости от загрузки канала (от 20 до 100%). Загрузка канала 100% значит, что вы без перерыва что-то качали, то есть при 64 Кбитах/с это будет примерно 14 Гбайт. Стоит это около $900—1000, но практически недостижимо. Если же платить по трафику, то примерный план представляет собой $200 за 1Гбайт трафика, и по $0,15 за каждый превышенный мегабайт.

Канал 128 Кбит/с :

- установка линии — ~$600;
- ежемесячная арендная плата за физический канал — ~$250;
- подключение к Internet — ~$500;
- ежемесячная аредная плата провайдеру — ~$500 (включает 3Гбайт, превышенный мегабайт — $0,15).

Подключаясь по линии ISDN к какому-либо провайдеру, вы остаетесь независимы от этого провайдера.

ISDN (Integrated Services Digital Network)

Следующий вариант — линия ISDN. Здесь используется все та же телефонная линия, но различие состоит в цифровой передаче данных. Основные преимущества ISDN перед другими способами постоянного подключения — это качество, гибкость и независимость от расстояния до провайдера (правда, только в том случае, если на ближайшей АТС есть оборудование ISDN). Единственным известным для нас на сегодня ISDN-провайдером является компания Comstar.

Прежде чем установить вам линию ISDN, телефонная компания проводит тестирование той телефонной медной пары, по которой эта линия будет подаваться. Линия устанавливается только после удачного прохождения этих тестов. Этим гарантируется способность линии постоянно работать на скорости не ниже 128 Кбит/с. В свою очередь, подключение по выделенной линии и по радиоканалу может давать сбои. Выделенная медная пара может менять свои характеристики в зависимости от погодных условий, а если длина этого провода выше 5 км, то это изменение может привести к сбою в работе модемов. При работе по радиоканалу всегда существует вероятность, что рядом с вами появится новый источник радиопомех, который сделает вашу работу невозможной (так же, как существует вероятность, что землекопы вашу пару заденут случайно).

Подключаясь по линии ISDN к какому-либо провайдеру, вы остаетесь независимы от этого провайдера. При желании сменить провайдера вы просто совершаете ISDN-звонок по другому номеру. Кроме того, линию ISDN можно использовать не только для передачи данных, но и для обычных телефонных звонков или передачи факсов (но, по-моему, это абсолютно бессмысленно, так как такой телефон стоит ~$1000, и платить за него нужно ~$150).

Если вы подключаетесь к Internet по ISDN, то расстояние между вами и провайдером не имеет значения: решение проблемы передачи данных с необходимой скоростью берет на себя поставщик ISDN-услуг.

Варианты оборудования, необходимого для подключения ISDN

Для подключения необходим ISDN-адаптер или ISDN-маршрутизатор. ISDN-адаптер — это обычная компьютерная плата для шин ISA или PCI. Он идеально подходит для подключения одного компьютера, а также для тех, кто хочет уменьшить расходы на установку. Для примера ISA ISDN-адаптер стоит около $250, а то же самое для PCI — около $400.

ISDN-маршрутизатор — это специализированное устройство для передачи информации из вашей локальной сети в канал ISDN и обратно. При подключении к Internet нескольких компьютеров он более удобен и прост в конфигурировании, чем ISDN-адаптер, но этот агрегат стоит уже от $500 до $1500. Разумеется,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В компьютере установлены два диска, каждый из которых разбит на два раздела (partitions). При загрузке DOS или Windows 95/98 разделам на первом диске присваиваются обозначения C: и E:, а на втором — D: и F:. Можно ли добиться, чтобы разделы на первом диске обозначались, как C: и D:, а на втором — E: и F:?

DOS (Windowss 95/98) присваивает буквенное обозначение разделам в следующем порядке:

1. A: и B: зарезервированы для флоппи-дисководов.
2. Все primary (главные) разделы на всех дисках, которые видит BIOS, получают буквенное обозначение в порядке их обнаружения BIOS, начиная с C:. В обычной ситуации первый раздел на каждом жестком диске — primary.
3. После этого буквенные обозначения присваиваются всем логическим дискам внутри расширенных (extended) разделов — опять же в соответствии с порядком обнаружения BIOS жестких дисков, на которых расположены расширенные разделы, и номерами логических дисков внутри них.
4. После этого DOS обрабатывает файлы config.sys и autoexec.bat. Некоторые устройства, например дисководы CD-ROM, не поддерживаются BIOS и получают буквенное обозначение только на этом этапе.

Поэтому для получения желаемого результата нужно создать на втором жестком диске расширенный раздел, занимающий все доступное дисковое пространство, а внутри него — два логических диска.

Как восстановить информацию после активизации новомодного вируса Win95.CIH?

Приводим способ, рекомендованный одним из наших внештатных специалистов. Способ нами не проверен, но в связи с актуальностью проблемы мы его все же публикуем.

1. Загрузиться с системной дискеты.
2. Запустить FDisk и сделать все разделы на винчестере с такими же значениями, которые и были до аварии.
3. Запустить и прогнать Norton Disk Doctor, не забыв сделать при его работе Undo-файл.
4. Перезагрузиться.
5. Снова запустить NDD и использовать меню Восстановить изменения из Undo-файла.
6. Перезагрузиться.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Чем отличаются MR- и GMR-головки?

Использующиеся в современных дисках головки чтения/записи парные и содержат два основных компонента: индуктивную магнитную головку записи и MR-/GMR-головку чтения, так что отличие парных MR- и GMR-головок заключается в использовании MR- или, соответственно, GMR-головки для чтения данных.

Работа MR-головки (magneto-resistive, магниторезистивный) основана на явлении магниторезистивности. При движении в магниторезистивной среде, например в железно-никелевом сплаве, свободные электроны будут быстрее всего двигаться в том случае, если направление их движения перпендикулярно направлению магнитного поля внутри среды (столкновения электронов с атомами среды происходят редко, низкое сопротивление), и медленнее всего — если параллельно (частые столкновения электронов с атомами среды, высокое сопротивление). Это явление называется эффектом магниторезистивности. Если магниторезистивный проводник поместить в магнитное поле и пропустить через него электрический ток, то его сопротивление будет максимальным в том случае, если направление тока перпендикулярно направлению магнитного поля, и минимальным, если они параллельны. Именно на этом принципе построена работа MR-головки.

GMR-эффект возникает вследствие квантовых свойств электронов, которые имеют такую характеристику, как спин. Спин электронов может иметь только два направления — вверх и вниз. Электроны проводимости со спином, направление которого совпадает с направлением магнитного поля внутри GMR-среды, испытывают меньшее сопротивление при движении и имеют большую свободу перемещения, чем электроны со спином, ориентированным против внутреннего магнитного поля, которые испытывают большее сопротивление при движении и чаще сталкиваются с атомами среды. В первом случае электрическое сопротивление среды будет меньше, чем во втором, а во втором — больше, чем в первом. На этом эффекте и построена работа считывающей GMR-головки.

встречаются и значительно более дорогие маршрутизаторы, но они вам вряд ли понадобятся. Тем не менее наиболее дешевые модели даже от таких известных фирм, как Cisco, укладываются в менее чем $800. Кроме того, многие маршрутизаторы имеют один или два разъема для подключения аналоговых устройств (обычный телефон или факс), что позволяет использовать ISDN-канал и для обычной телефонии.

Что нужно сделать, чтобы подключиться по ISDN

Основная проблема, с которой вы можете столкнуться при установке линии ISDN, как и при выделенной линии, это отсутствие свободной телефонной пары в вашем доме. В этом случае для установки линии ISDN можно отказаться от какой-либо существующей телефонной линии (вдруг кому телефон не нужен или кто-то готов пожертвовать такой мелочью на благо народа). Узнать о наличии в вашем здании свободных телефонных пар можно, обратившись к местным телефонистам. Следующий шаг — тестирование линии. К вам приезжает специалист от компании ISDN-провайдера и после проверки выдает заключение о возможности использования вашей пары для ISDN-линии. После этого на эту линию назначается номер, и она готова к работе. Обычно все это происходит в течение 2—3 недель. После получения ISDN-линии вам нужно приобрести выбранный

Таблица 1. **Подключение по ISDN и затраты Клиента (в $)**

	64 Кбит/с	128 Кбит/с
Единовременные затраты (установка и подключение):		
Установка ISDN-линии	250	500
Покупка и настройка маршрутизатора (адаптера)	250	1200
Ежемесячные затраты (абонентская плата):		
Абонентская плата за IDSN-канал	90	120
Провайдер, абонентская плата	450	700
Итого:	540	820

ISDN-адаптер или ISDN-маршрутизатор, настроить его в соответствии с полученными от провайдера данными, и можно начинать работать.

Городские телефонные сети общего пользования предоставляют выделенные линии в аренду по высоким ценам, и качество таких линий относительно низкое.



Это то, что мы не рекомендуем для коллективных сетей.

Тарифы на подключение по ISDN и примерный расчет затрат Клиента

Подключение по ISDN-каналу предусматривает скорости соединения 64 Кбит/с или 128 Кбит/с. Оконечное оборудование ISDN-канала со стороны провайдера в этом случае устанавливается за счет последнего.

Вам необходимо выяснить возможность предоставления ему ISDN-канала, а также приобрести ISDN-адаптер (ISDN-модем) или ISDN-маршрутизатор. Маршрутизатор, кстати, еще надо будет настроить, что является не простой задачей, если вы не специалист. К счастью, настройка маршрутизатора может быть произведена и специалистами провайдера. Стоимость такой услуги порядка $100—200.

Радиоканал

Этот вариант более применим при большом количестве народу. Когда вас около 30 человек и более, мы советуем использовать именно радиоканал, потому что затраты на него при большей скорости гораздо ниже. Кроме того, этот вариант остается единственной альтернативой при отсутствии свободной пары в вашем доме. Схема подключения в данном случае выглядит следующим образом: (см. рис. 1).

Преимущества радиосетей

Городские телефонные сети общего пользования предоставляют выделенные линии в аренду по высоким ценам, и качество таких линий относительно низкое. Прокладка индивидуального кабеля стоит еще дороже. В этих условиях беспроводные технологии оказываются наиболее удобным средством организации доступа к удаленным сегментам.

Взглянем на это подробнее. Средние расходы на организацию двухмегабитного (2Мбит/с) радиоканала приблизительно равняются $3 000 (при любом расстоянии). Получается что, при расстоянии между объектами более 500 метров применять радиодоступ выгоднее, чем другие способы подключения. Кроме того, по радио можно связывать удаленные сети в единую систему.

Радиооборудование является мобильным, так как легко перемещается при переезде в другое помещение. В кабельных сетях затраты на прокладку кабеля не возвратны в отличие от

радио, так как при радиоканале есть возможность продать оборудование в случае необходимости, кабель же —



Вот так выглядит Arlan-655.

это средства, «закопанные в землю».

Применение беспроводных технологий позволяет создавать и более сложные сети передачи данных. Например, использование всенаправленной антенны дает возможность подключить несколько домов по радиоканалу к основному дому, а его, в свою очередь, подключить направленной к провайдеру.

Еще одним достоинством радиосетей является их ремонтопригодность, в том смысле, что они не связаны с подземными работами, которые проводятся только уполномоченными организациями и, следовательно, требуют много времени.

Использование аппаратуры с широкополосной шумоподобной схемой передачи сигнала позволяет получать помехозащищенные каналы связи, обеспечивающие надежность передачи данных и невозможность несанкционированного доступа в сеть.

На сегодняшний день существует большое количество производителей радиооборудования, одним из наиболее распространенных и часто используемых является продукт компании Aironet Wireless Communications — сетевая радиокарта Arlan-655.

Приведем примерную стоимость подключения сети к Internet по радиоканалу, ориентируясь на цены наиболее популярных провайдеров радиодоступа (см. таблицу 2).

Ежемесячная абонентская плата за доступ в Internet в зависимости от входного трафика (только то, что вы качаете к себе; то, что посылаете, не учитывается):

При объеме входного трафика до 5 Гбайт	$470
При объеме входного трафика до 7 Гбайт	$690
При объеме входного трафика до 10 Гбайт	$940
При объеме входного трафика до 15 Гбайт	$1230
При объеме входного трафика до 20 Гбайт	$1550
При объеме входного трафика до 40 Гбайт	$2490

Применение беспроводных технологий позволяет создавать и более сложные сети передачи данных.

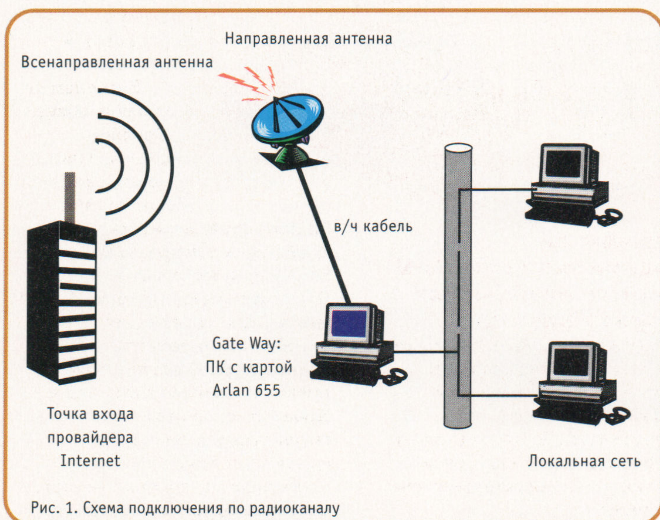


Рис. 1. Схема подключения по радиоканалу

Карта Arlan-655 обеспечивает физическую скорость передачи данных до 2 Мбит/с, а сужение скорости канала до оплаченной по контракту производится на стороне провайдера. Для примера можно вспомнить, что в одном институте в Москве существует 2 Мбит канал, и сидит на нем около 1500 человек, и в общем-то всем вполне хватает.

Таблица 2. **Подключение по радиоканалу (в $)**

Оборудование:	
Карта Arlan-655	815
Направленная антенна параболическая	190
Кабель от антенны до сервера (20 м)	80
Разъемы и переходник	55
Работы:	
Монтаж оборудования	150
Настройка	210
Итого:	1500
Регистрация, работы по подключению	300

Заключение

Мы рассказали об оборудовании и способах подключения домашней сети к Internet . Но в этой задаче существует еще одна часть, о которой мы практически не упоминали. Потребуется сервер. Без него обойтись довольно сложно, так как в Internet вы будете путешествовать с помощью протокола TCP/IP, а для него необходимо назначение адресов, осуществляемое сервером. Здесь есть варианты: можно и самому постигать систему управления сервером, так сказать, учиться на своих ошибках, но в этом случае придется оправдываться перед пользователями, почему сеть падает слишком часто. Можно нанять человека из провайдерской фирмы, чтобы он все это дело настроил и чинил, если что. Лучше всего, конечно, если в своем доме удастся найти подходящего специалиста. Если же вы хотите от нас описания и рекомендаций по настройке маршрутизаторов и серверов, то это, может, и будет, но позднее и в другом разделе нашего журнала. 

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Главное отличие MR- и GMR-головок заключается в их чувствительности к изменению магнитного поля, то есть насколько сильно изменяется сопротивление головки при изменении магнитного поля. Современные GMR-головки более чем в два раза чувствительнее, чем MR-головки. Это, в свою очередь, позволяет увеличить плотность записи на поверхности диска. Так, на сегодняшний день максимальная плотность записи для серийно выпускаемых моделей жестких дисков с MR-головками составляет 3 Гбит/кв. дюйм, а с GMR-головками — 5,6 Гбит/кв. дюйм. Прогнозируется, что к 2001 году в моделях с GMR-головками будет достигнута плотность записи в 10 Гбит/кв. дюйм, а к 2004 году — 40 Гбит/кв. дюйм. С другой стороны, данные прогнозы могут даже отставать от реальности, поскольку уже сегодня, к примеру, опытные образцы дисков фирмы Seagate с совмещенными GMR-головками демонстрируют плотность более 16 Гбит/кв. дюйм, а представители Seagate утверждают, что эти диски выйдут в серию не позднее конца этого года.

Я собираюсь подключить внешний дисковод Iomega Zip с интерфейсом SCSI и жесткий диск с интерфейсом Ultra Wide SCSI к Ultra Wide SCSI-адаптеру. Будет ли в этом случае Iomega Zip замедлять работу SCSI-шины? Нужно ли будет каждый раз переключать режим терминирования (termination) шины в настройках SCSI-адаптера при подключении/отключении Iomega Zip?

Нужно включить поддержку функции SCSI Disconnect в настройках SCSI-адаптера для устройства со SCSI ID, равным SCSI ID у Iomega Zip. Тогда присутствие дисковода Iomega Zip почти никак не скажется на работе дисковой подсистемы, так как он будет подключаться к SCSI-шине только на время передачи данных между ним и SCSI-адаптером и отключаться от нее при переходе в холостой режим.

Все современные адаптеры терминируют шину автоматически. Поэтому при подсоединении Iomega Zip адаптер автоматически отключит терминирование шины, а при отсоединении — включит.



Буквально на днях наша тестовая лаборатория закончила тестирование большого количества новейших цифровых камер. Здесь мы предлагаем вам обзор нескольких моделей, наиболее понравившихся нашим специалистам и заслужившим наиболее высокие оценки.

Ник Скоков

Цифровые фотоаппараты

Как известно большинству людей, сталкивавшихся с освещением собственной жизни или иных событий на Web-страницах в Internet, одной из основных проблем в создании красивых страниц является перенос изображений, нащелканных фотоаппаратом, в компьютер, особенно если это необходимо делать быстро. Сначала приходится бежать в ближайший салон и отдавать пленку в проявку. Затем печатать необходимые кадры, а потом еще каким-то образом сканировать получившиеся фотографии. В последнее время научно-технический прогресс пошел нам навстречу и позволил существенно сократить всю эту цепочку путем цифровой фотографии. На сегодня эта технология является вполне приемлемой как по цене, так и по качеству. Разумеется, публикация полученных фотографий на Web — не единственное применение цифровых фотоаппаратов. Во многих случаях цифровая камера является лучшим заменителем традиционного фотоаппарата.

Из общей информации о цифровых камерах

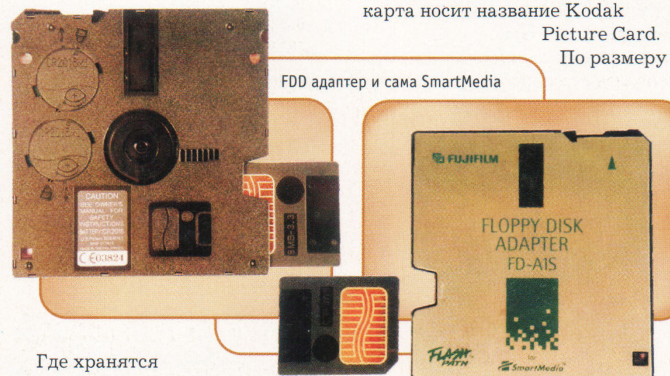
Прежде чем перейти к описанию отдельных камер, упомянем некоторые общие преимущества цифровой технологии перед обычной фотопленкой.

LCD. Практически все современные цифровые камеры имеют LCD-дисплеи. Размер по диагонали таких дисплеев — около 2 дюймов. Их основные функции заключаются в показе отснятых снимков, находящихся в памяти, а также в полной замене или дублировании оптического видоискателя. Следует заметить, что дисплей активно использует элементы питания, и они довольно быстро садятся. Еще одна функция встроенного дисплея — интерактивное экранное меню, поэтому камера и не представляет собой коробку, облепленную кнопками со всех сторон.

Свободный доступ к снятой информации. В отличие от традиционной фотопленки, при работе с которой вам придется ждать проявки и печати, а до этого единственным что-то меняющим действием является засветка всей пленки, в цифровой технологии ваши возможности несравнимо шире. С помощью интерактивного меню можно выбирать, просматривать и удалять снимки. За счет этого вы тут же можете оценить получившиеся фотографии. Вы так же можете легко контролировать имеющееся в вашем распоряжении свободное место при его нехватке.



AGFA ePhoto 1680



FDD адаптер и сама SmartMedia

Где хранятся отснятые фотографии? Способов хранения не так уж много. В основной массе — это флэш-карты, которые устанавливаются в специальный слот фотокамеры. Самая распространенная карта памяти — SmartMedia. На 4-Мбайт SmartMedia карту помещается 6 кадров с разрешением 1680x1280 точек или 12 кадров с разрешением 1280x1024. Количество хранимых кадров зависит от степени сжатия изображения, используемого в камере. Отснятое изображение обычно хранится в популярном формате сжатия JPEG. Существует и другой тип флэш-карты от фирмы Kodak. Такая карта носит название Kodak Picture Card. По размеру эти карты немного больше, чем SmartMedia-карты. Стоит отметить, что этот стандарт используется практически только самой фирмой Kodak, а другие фирмы этот стандарт игнорируют, предпочитая ему SmartMedia.

У некоторых фотокамер существует внутренняя память. Однако в принципе все они имеют слот расширения памяти.

Чтобы переписать снимки из фотокамеры на компьютер для последующего редактирования, хранения либо распечатки на фотопринтере, большинство камер оборудовано разъемом последовательного порта. С помощью соединительного шнура, входящего в комплект поставки с камерой, который подключается одним концом к последовательному порту (COM) компьютера, а другим — к камере, происходит передача изображений. Передача данных не занимает много времени, необходимо только заранее установить коммуникационный пакет. Помимо таких пакетов, прилагаются также TWAIN-драйверы, которые позволяют использовать фотокамеры из любых графических редакторов, разрешающих работу со сканерами (Adobe Photoshop, например).

Один из наиболее удобных, на наш взгляд, способов переноса фотографий в компьютер — адаптер floppy disk для карт SmartMedia(tm). Выполнен он

в виде специальной трехдюймовой дискеты. У этой дискеты имеются... батарейки! Флэш-карта устанавливается в боковую щель, после чего адаптер вставляется в дисковод. Питание от батарей включается только тогда, когда адаптер вставлен в дисковод. За это отвечает специальный микровыключатель адаптера.



OLYMPUS C-1400XL

Впрочем, использование адаптера имеет одну тонкость. Обычный дисковод в ближайшее время может стать тенью прошлого. Все устройства, рассчитанные на его замену (на данный момент — LS-120 и HiFD, но возможно появление и других разработок), с одной стороны, совместимы с обычными дискетами, а с другой — подключаются к EIDE-контроллеру. Последнее приводит, например, к тому, что с этими устройствами не работают старые программы защиты от копирования, привязывающиеся к ключевой дискете. Как себя будет вести адаптер для флэш-карт (а точнее, его программное обеспечение) в каждом конкретном случае, сказать трудно.

Пожалуй, от общих рассуждений пора переходить к описанию конкретных камер.

AGFA ePhoto 1680

Эта самая последняя и «навороченная» камера фирмы AGFA. Сама серия ePhoto известна давно и знаменита еще предыдущей моделью ePhoto 1280. Дизайн новой камеры полностью аналогичен прежней. Камера имеет 1,3-мегапиксельный CCD (Charge Couple Device) сенсор, трехкратный оптический zoom да плюс еще двухкратный цифровой zoom. Как и у многих других удачных моделей, объектив камеры может поворачиваться вдоль горизонтальной оси на 280°, что весьма удобно, особенно когда пытаешься сделать собственную фотографию, используя лишь вытянутые руки. Двухдюймовый цветной дисплей позволяет сразу же рассмотреть получившееся изображение. Управление режимами настройки камеры осуществляется всего лишь одним колесиком EasyPilot™, находящимся сбоку камеры. Оно действует как кнопка выбора и кнопка перемещения курсора. Самое главное отличие новой камеры от предыдущей — CCD-сенсор. У модели ePhoto 1280 матрица содержала 810 тыс. пикселов, тогда как у ePhoto 1680 она содержит уже 1300 тыс. пикселов. За счет такого большого количества точек достигается уже вполне приличное качество изображения (даже с фотографической точки зрения).

Из дополнительных особенностей камера поддерживает черно-белый режим съемки, наиболее подходящий для размещения большего количества снимков в памяти камеры (хотя кому сегодня нужны черно-белые фотографии?) или для съемки текстовых документов (так что если займетесь промышленным шпионажем в какой-нибудь отсталой конторе, еще не перешедшей на безбумажный оборот, вы уже знаете, что надо покупать в первую очередь).

Для любителей профессиональной фотографии имеется множество настроек, включающих ручное управление фокусировкой и экспозицией, баланс белого цвета, синхронизацию работы с внешней вспышкой и некоторые другие профессиональные параметры. И если вы знаете, что все это такое, то можете выставлять столько, сколько хочется, а не полагаться на глупый автомат, который даже на зебру (животное такое, живет в Африке) сфокусироваться не всегда может.

Разумеется, в лучших традициях цифрового хранения информации в любой момент вы можете просмотреть все имеющиеся в памяти фотографии на LCD-экране и «покилять» ненужные.

Вспышка. Ну как же без нее?! А чем же тогда пугать романтических влюбленных в кустах и оставлять светящиеся квадратики в глазах прохожих? Как и неоднократно упоминавшаяся модель ePhoto 1280, ePhoto 1680 включает четыре режима вспышки, так что будьте спокойны — какой-нибудь да подойдет для ваших целей.

Из дополнительных технических подробностей хочется отметить видеовыход, поддержку карт SSFDC SmartMedia™ и ряд других полезных мелочей.

И вдобавок еще раз отметим новые функции камеры ePhoto 1680,



OLYMPUS C-830L.
Вот так выглядит удешевленный вариант типа «мыльница»

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что такое S.M.A.R.T.?

S.M.A.R.T. (Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology) — это технология, которая позволяет заранее предсказать возможное ухудшение общей производительности жесткого диска и момент выхода его из строя. На практике S.M.A.R.T.-технология реализуется в виде исполняемого кода и состоит из двух частей. Первая часть представляет собой микрокод, прошитый в электронике диска, а вторая — программу, исполняемую головным компьютером, к которому подключен диск во время работы системы.

Микрокод в режиме реального времени следит за рабочими параметрами компонент диска: мотора, дисковых пластин, головок и электроники, а надежность носителя определяется методом сравнения текущих измеренных значений рабочих параметров внутренних компонент диска с их наперед заданными производителем пороговыми значениями.

Если состояние диска становится близким к аварийному, то программа предупреждает пользователя системы о грозящей опасности. В более продуманной конфигурации программное обеспечение также может послать администратору системы сообщение по электронной почте или на пейджер, автоматически уменьшить загрузку сбойного диска, переместить с него наиболее важную информацию на другой носитель и даже начать выполнять резервное копирование данных, содержащихся на этом диске, на ленту или на другие жесткие диски.

Какой интерфейс лучше — SCSI или IDE?

Это зависит от версии интерфейса, его аппаратной реализации и программной поддержки (драйвера и дисковой подсистемы ОС). Основное преимущество SCSI состоит в том, что уже при создании интерфейса в его спецификацию были заложены широкие возможности: пакетное выполнение команд, передача данных без участия процессора (DMA), контроль четности, автоматический выбор скоростей и т. д., что позволило с самого начала ориентировать на них аппаратуру, драйверы и ОС. IDE же в момент своего рождения представлял собой весьма примитивный интерфейс, задачей которого были предельная простота и дешевизна.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Однако с течением времени аппаратная реализация IDE претерпела ряд серьезных изменений (ATA-2, ATAPI, ATA-3/Ultra ATA, Ultra ATA/66). Современный IDE-интерфейс в обязательном порядке поддерживает передачу данных в DMA-режимах и автоматический выбор скорости передачи, уступая SCSI разве что в количестве устройств, подключаемых к одному кабелю, поддержке пакетного выполнения команд и немного в предельной скорости передачи по интерфейсу. Остальные ключевые параметры IDE ничуть не хуже аналогичных для SCSI.

Если же попытаться привести все основные аргументы «за» и «против» при выборе того или иного интерфейса, то к преимуществам IDE следует отнести его низкую стоимость, непосредственную поддержку в BIOS (не требуется покупать дополнительного адаптера), более эффективное использование ширины пропускания шины за счет лучшей структуры ATA-команд, а к недостаткам — поддержку только до двух устройств на одном IDE-канале, поддержку небольшого количества типов устройств (жесткие диски, дисководы для накопителей — CD-ROM/R/RW, DVD-ROM, некоторые накопители на магнитных лентах), отсутствие режима пакетного выполнения команд, возникающие иногда проблемы с совместимостью между протоколами IDE/ATA и их расширением — ATAPI.

Среди достоинств SCSI — возможность подключения до 7 или 15 устройств на шину, поддержка большого количества разных по своему назначению устройств (жесткие диски, дисководы для накопителей, накопители на магнитных лентах, сканеры и т. д.), режим пакетного выполнения команд, наличие на рынке более качественных SCSI-устройств (диски, CD-ROM) по сравнению с аналогичными IDE-моделями. Недостатки SCSI — более высокая цена и несколько более сложная процедура подключения.

Каково внутреннее устройство жесткого диска?

Современный жесткий диск состоит из герметичного блока и печатной платы с электроникой.

В гермоблоке расположен шпиндель с одним или несколькими дисками, изготовленными из алюминия, керамики или стекла и покрытыми тонким



которых еще не было в предыдущей модели.

- **Сохранение настроек** — некая разновидность save game, а скорее — save options для камеры.
- **Режим «документ»** — для съемки текстовых документов в черно-белом режиме.
- **Предварительный просмотр** — теперь может не сразу записывать фотографию во Flash, а предварительно просмотреть ее и решить, стирать сразу, не записав, или все же оставить на будущее.
- **2x цифровой zoom** — двойная возможность, как для увеличения изображения в режиме просмотра, так и приближение объекта в режиме записи.
- **Пометить и удалить** — выбор изображений для последующего удаления (в режиме просмотра нескольких картинок в окне).
- **Закрыть от показа** — свойство для запрета показа всех либо одной выбранной картинки в режиме просмотра нескольких картинок.



По старой буржуйской традиции в комплект поставки входит все, что необходимо для цифровой съемки: сама камера, соединительные кабели (PC, Macintosh, Video), программное обеспечение, съемная память, четыре батарейки AA (316), четыре аккумулятора с зарядным устройством, руководство по эксплуатации и чехол для камеры.

Наша лаборатория, протестировавшая более полутора десятков камер, рекомендовала AGFA ePhoto 1680 как наиболее крутую камеру, особо выделив следующие характеристики: отличное качество картинки, функция ручного управления экспозицией и фокусом, превосходный интерфейс и управление. К недостаткам данного агрегата было отнесено лишь отсутствие оптического видоискателя и, как следствие невозможность отключения дисплея, что приводит к высокому расходу элементов питания. Но, с нашей точки зрения, это просто придирки — зачем отключать LCD-дисплей, ведь в него гораздо удобнее смотреть, чем в малюсенькую дырочку оптического видоискателя.



SONY Mavica MVC-FD91

OLYMPUS Camedia C-1400XL

Продукция фирмы OLYMPUS не может не нравиться. Когда все камеры, которые мы взяли на тестирование, еще стояли у нас в коробках, посетители нашей редакции интересовались, взяли ли мы камеры OLYMPUS? Мы отвечали, что ДА, и даже целых две модели. Со знанием дела они говорили, что эти камеры, наверняка, станут победителями. Нам кажется, что такая симпатия к OLYMPUS продиктована давней известностью этой фирмы в нашей стране.

Камера C-1400XL создана на базе популярной модели C-1400L (в Америке известна под именем D600L) с дополнительными функциями для профессиональной и скоростной съемки.

Эта фотокамера очень нам понравилась. Профессиональный дизайн, множество функций. Объектив OLYMPUS с 3x оптическим zoom (фокусное расстояние от 36 до 110 мм в 35-мм эквиваленте) в сочетании с матрицей разрешением 1280x1024 (1400K точек) дают великолепный результат. Отснятые кадры записываются на флэш-карту SmartMedia™.

Встроенная импульсная вспышка и многолучевая система автофокуса — атрибут успеха при любых условиях съемки. LCD-дисплей (1,8'') позволяет мгновенно видеть результат, удалять неудачные кадры и распечатывать тут же на принтере. Камера имеет последовательный порт для соединения с компьютером и параллельный порт для прямого вывода изображения на цветной сублимационный фотопринтер Olympus P-300. Камера обладает тремя уровнями сжатия изображения.

Из достоинств тестовая лаборатория отметила очень



А вот и вариант поскромнее — Mavica MVC-FD81



высокое качество снимков, да и не удивительно — оптика тут стоит как раз хорошая, не то что в некоторых «мыльницах».



У этой камеры, как и у многих, существует «младшая сестра» — C-830L, которая в данном случае в основном отличается лишь размерами матрицы, которая составляет 850K пикселей.

SONY Mavica MVC-FD91

Серия цифровых фотокамер Mavica фирмы Sony включает много различных моделей. Эта модель самая «навороченная». Мощный 14x оптический zoom позволяет производить макросъемку, максимально приближая объект. Отключение автоматического режима и переключение на ручной удовлетворит запросы самого искушенного в фотографии профессионала. Экран предварительного просмотра самый большой — 2,5 дюйма по диагонали. Для экономии батареек его можно отключить и пользоваться оптическим видоискателем. Собственно, экраном можно совсем не пользоваться — все настройки меню будут видны в окошке видоискателя.

Запись отснятых снимков. SmartMedia? Нет. Флэш-карта другого типа? Тоже нет. Дискета? Да! Специалисты фирмы решили, что лучше всего сохранять отснятое изображение на обычной трехдюймовой дискете. Вариант спорный. Это утяжеляет камеру, приходится таскать с собой блоки дискет, в конце концов, такой вариант хранения снимков не самый надежный. Представляете, вы взяли фотокамеру, к примеру, на пляж... Что уж говорить о негерметичности щели дисковода — песок туда точно попадет. Так, по нашему мнению, и с дискетой — потом ее уже ничем не считаешь. Недостаток это или преимущество, сказать трудно. Мнения редакционных специалистов разделились: одни говорят, что это очень удобно, а другие считают это ненужным.

Помимо фотоизображений, эта камера может хранить и звук. Для этого в камеру встроен микрофон.

Впечатления наших специалистов: по набору функций эта камера превзошла все остальные. Хорошая оптика и дружественный экранный интерфейс. Великое множество функций настройки. Единственным недостатком, пожалуй, можно считать лишь ограниченное количество денег у потенциальных покупателей, так как эта камера стоит немного больше $1000. Но и тут не все потеряно. Для тех, кому понравилась данная модель, но все же хочется подешевле, предлагается камера SONY Mavica MVC-FD81, которая стоит почти на $300 дешевле, с таким же почти набором функций, что и у ее «старшей сестры». Из основных отличий — 3x оптический zoom вместо 14x и несколько уменьшенный набор функций. Запись снимков происходит на ту же трехдюймовую дискету.

Сначала мы хотели ограничиться тремя наиболее понравившимися нам камерами. Но в последний момент решили все же добавить четвертую, которая хоть и не отличается особым разнообразием функций, но произвела неотразимое впечатление на наших экспертов своей компактностью и миниатюрностью.

JVC GC-S5

Эта камера меньше кассетного плейера по размеру. CCD с разрешением 1500 тыс. пикселов позволяет получить превосходные цифровые фотографии.

В комплект поставки входит карта памяти SmartMedia емкостью 8 Мбайт и дополнительный адаптер для этой карты, представляющий собой необычную дискету 3,5-дюймового дисковода. Карта памяти на 8 Мбайт вмещает до 155 кадров в формате JPEG разрешения 640x480 пикселов. Режим Fine переключает запись кадров на разрешение 1280x1024 пикселов. С помощью FDD-адаптера модуль памяти считывается обычным дисководом, что намного упрощает процесс передачи фотоизображений компьютеру.

Заключение

В целом, прогресс в развитии цифровых камер внушает оптимизм и надежду на то, что рано или поздно, а скорее всего в недалеком будущем, они догонят и перегонят классические фотоаппараты, работающие на фотопленке, не только по удобству в эксплуатации, но и по разрешению и качеству снимков. Мы же в ближайшем будущем собираемся рассмотреть какую-нибудь цифровую видеокамеру и рассказать вам о своих впечатлениях.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

слоем окиси хрома. Под дисками расположен плоский двигатель. При вращении дисков создается сильный поток воздуха, который циркулирует по периметру гермоблока и постоянно очищается фильтром, установленным на одной из его сторон.

Рядом со шпинделем находится сервомеханизм с актюаторами, на дальнем конце которых крепятся головки записи/чтения. Во время работы сервомеханизма все актюаторы одновременно поворачиваются так, что головки перемещаются над/под соответствующими им поверхностями дисков.

Каждый жесткий диск имеет две поверхности, на которые могут быть записаны данные. В зависимости от конструкции носителя одна поверхность может не использоваться, так что может быть модель как с четным (например, 3 диска и 6 головок) так и с нечетным количеством головок (3 диска и 5 головок).



Гермоблок заполняется обычным воздухом, предварительно очищенным от пыли и находящимся под атмосферным давлением. Для выравнивания давления внутри гермоблока с давлением окружающей среды в его корпусе делается отверстие, заклеенное тонкой пленкой или закрытое воздухонепроницаемым фильтром.

Что означает сообщение "NO ROM BASIC, SYSTEM HALTED", выдаваемое компьютером на экран монитора при попытке загрузиться с жесткого диска?

Это одно из самых малопонятных сообщений об ошибках, доставшихся в наследство от ранней архитектуры PC-совместимых компьютеров. Дело в том, что в первых PC был встроенный интерпретатор языка BASIC, как и в большинстве домашних компьютеров того времени. И даже в современных персональных компьютерах исполняемый код, содержащийся в MBR (Master Boot Record) жесткого диска, пытается передать управление интерпретатору BASIC, код которого прописывался в ROM (Read Only Memory) системы в том случае, если он не может найти на системном диске загрузочный (bootable или, в терминологии Microsoft, active раздел). Поэтому проблема, скорее всего, связана с тем, что раздел не помечен как активный, и может быть решена с помощью утилиты fdisk.



Николай Скоков

Это хитрое слово FeedBack

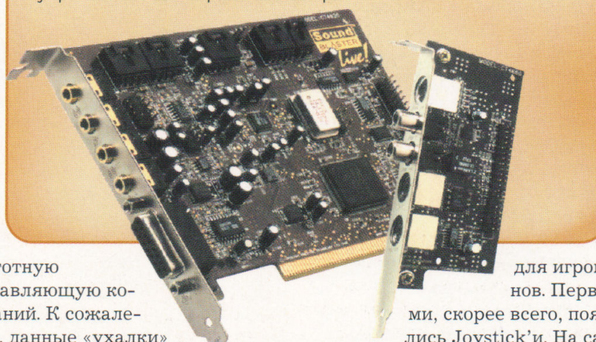
Об устройствах ввода/вывода

Изначально общение с компьютером происходило с помощью бумаги — на перфокартах набивался текст программы, результаты же появлялись в виде распечаток. На таком уровне можно было играть разве что в шахматы. Потом появились алфавитно-цифровые терминалы. Компьютерные игры приобрели интерактивность, хотя большинство их оставалось в сегодняшнем понимании turn based, поскольку большинство ОС того времени не были приспособлены для задач реального времени. С появлением персональных компьютеров с цветными графическими дисплеями (CGA, EGA) начали появляться настоящие игрушки, сделанные на коммерческой основе, а не только программистами в свободное от работы время. С тех пор и по сейчас основным способом получения информации от компьютера остается ELT-монитор. В последнее время стали появляться плоские LCD-мониторы, которые принципиально от ELT, с точки зрения игромана, ничем не отличаются, за исключением занимаемого места на столе и цены. Еще появились стереоочки, как работающие в паре с монитором, так и являющиеся самостоятельным устройством. Очки, правда, пока тоже не очень популярны, основные две причины — недостаточное качество изображения и дороговизна.

Следующим после появления удовлетворительного цветного изображения шел звук. Из-за того, что существующие персональные компьютеры ведут свое происхождение от офисных моделей, а не от домашних игровых, звук не был в них заложен изначально, то есть конечно был, но только в виде всеми забытого на сегодня устройства под названием PC Speaker, да-да, того самого, который противно пищит, когда в «маму» забыли вставить видеокарту или память или что-то так серьезно погорело, что визуально об этом сообщить нет никакой возможности. Мы не будем подробно просматривать длинную историю и эволюцию PC-звуковых карт, отметим лишь, пожалуй, продукт фирмы Creative серии Sound Blaster, который до повсеместного перехода игр под Windows 95 и их драйвера был наиболее популярным и стандартным устройством в любом игровом компьютере. Сегодня звук эволюционирует в сторону 3D sound, правда, пока в основном еще на двух колонках.

> В последнее время появились еще кресла, жилеты и подкладки под спину, сделанные по технологии subwoofer'ов.

В последнее время появились еще кресла, жилеты и подкладки под спину, сделанные по технологии subwoofer'ов, то есть передающие непосредственно в вас низкочастотную составляющую колебаний. К сожалению, данные «ухалки» пока не имеют собственного интерфейса и не признаются играми как самостоятельное multimedia-устройство, а лишь подключаются параллельно звуковому выходу и самостоятельно выделяют и фильтруют звуковой сигнал из общего sound-выхода игры. Так что первое и наиболее эмоциональное впечатление от такого устройства дает большая половина опрошенных примерно следующими словами «сидишь как на subwoofer'е». В результате особой популярностью они пока не пользуются, хотя, наверное, вскоре могут появиться в виде оснащения наиболее навороченных игровых салонов.



Продукт фирмы Creative — Sound Blaster до повсеместного перехода игр под Windows 95 и их драйвера был наиболее популярным и стандартным устройством в любом игровом компьютере.

Устройства ввода. Первой тут, конечно, была клавиатура. Постепенно игры стали осваивать мышь. С расширением игровой индустрии и появлением приставочных компьютеров с их специфичными контроллерами типа GamePad производители внешних устройств для PC задумались — нельзя ли выпустить что-нибудь для игроманов. Первыми, скорее всего, появились Joystick'и. На самом деле джойстики были еще раньше игр и выпускались как устройства для точной профессиональной графики наряду с digitizer'ами. Игровые джойстики вначале походили на профессиональные для графики — небольшая палочка

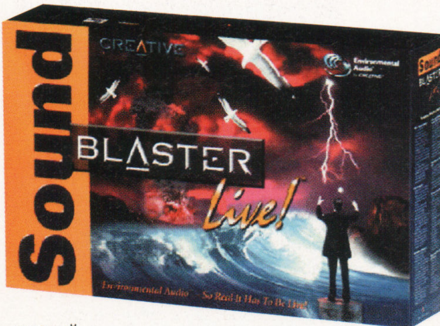


с кнопкой сверху или сбоку. Это уже впоследствии они приобрели форму самолетных рукояток и обросли немереным количеством дополнительных кнопок.

Теперь, собственно говоря, о традиционном feedback'е. Отчасти удовлетворив визуальную и аудиальную систему восприятия с помощью мониторов и колонок, разработчики вспомнили о кинестетике. Температурные и различные «поверхностные» ощущения динамически изменять довольно сложно. Тут дизайнерам пришла в голову неплохая мысль, что джойстики и прочие контроллеры, которые пользователь держит в руках и как-то ими манипулирует, могут в меру сопротивляться этим действиям, а также двигаться сами в некоторых пределах, создавая иллюзию ожившего манипулятора. Одним из первых опытов в feedback-технологии была 3D-мышь фирмы Logitech — Cyberman. Это устройство не имело полного feedback'а, как современные рули и джойстики, но могло вибрировать и подпрыгивать несколькими различными способами. И хотя Cyberman не получил большого распространения, поскольку был не удобен как мышь из-за очень небольшой ограниченной площадки, по которой он мог перемещаться, идея в целом была верная. Первые современные джойстики с feedback-технологией появились где-то

в районе 1996 года, по крайней мере на выставке ECTS'96 в сентябре в Лондоне фирма CH Products (один из ведущих производителей «правильных» joystick'ов) демонстрировала джойстик с feedback-технологией. Большинство современных устройств с feedback — это джойстики, рули и педали, поскольку во всех этих случаях существует точка «опоры», к которой можно крепить сервомоторы, тяги или иные механические устройства, обеспечивающие подвижность и сопротивление ручке джойстика или иному манипулятору. В случае с мышами дело обстоит несколько сложнее — современные feedback-мыши могут только подергиваться и слегка подпрыгивать, отталкиваясь от коврика. Перчатки «виртуальной реальности» состоят из датчиков, передающих давление на внутреннюю сторону перчатки в ряде точек, и системы независимой манипуляции пальцами и ладонью (для создания эффектов сопротивления).

Настоящие 3D-манипуляторы. Существует несколько разновидностей.



Logitech выпускает устройство в виде уменьшенной хоккейной шайбы с идущим от нее проводом. Данный агрегат реагирует на его повороты в различных плоскостях, перемещение и сжатие. Внутри предположительно находится гироскоп в независимой подвеске. Некоторые отечественные компании на игровых и неигровых выставках периодически демонстрируют интересные 3D-манипуляторы. Встречалось кольцо к кнопками, надевающееся на палец, плюс небольшая Г-образная планка, приклеивающаяся на липучке к углу монитора и являющаяся регистратором перемещений кольца. Этот манипулятор способен был отслеживать движения руки перед монитором во всех трех плоскостях.

Наиболее интересная группа устройств ввода — регистрирующие различные, динамически изменяющиеся, малозаметные для человека параметры. Проще говоря, такие параметры, как пульс, кровяное давление, проводимость кожи, емкость и куча других, которые можно померить с помощью пары малогабаритных датчиков, надевающихся на палец или вмонтированных в корпус наушников или стереоочков.

Для примера опишем подробнее одно из таких устройств, представленных на выставке AniGraph пару лет назад. Датчик представлял собой нечто типа пальца от перчатки, плотно одевающегося на палец. На вопрос к демонстраторам, как оно работает, предложили сесть и попробовать. Одеваешь это на палец, устраиваешься в кресле перед монитором поудобнее. Вылезает экран настройки и предлагает: «Подумайте, что вы хотите вправо». Oops... Разработчики сохраняют невозмутимую мину на лице. На попытку спросить «А как?» интересуются, умеете ли вы вообще думать, кто-то ехидно замечает: «Раз homo sapiens, значит, теоретически должен уметь». Ладно, компьютер тем временем говорит: «А теперь подумайте, что вы хотите влево». После чего вылезает игра типа спуска на лыжах с горы, и вперед, поехали. На самом деле это игра для начинающих. Когда научитесь получше, можно играть во что-то doom-quake-подобное. Там уже будут две степени свободы — вправо-влево, вверх-вниз. На чем это основано? Точного объяснения разработчики не дают, ссылаясь на know-how. Примерное же объяснение следующее: датчик измеряет пульс, кровяное давление и какой-то еще третий параметр. Когда вы думаете «право, лево», у вас слегка изменяются эти параметры, причем, как кто-то правильно заметил, эта игра хорошо подходит для йогов и прочих любителей аутотренингов, потому что чем тренированнее человек, тем проще ему повторять различные состояния. Другими словами, к несколько различающимся состояниям организма в целом или пальца с датчиками в частности программа приписывает различные действия, а уж насколько легко вам выбирать и контролировать эти со-

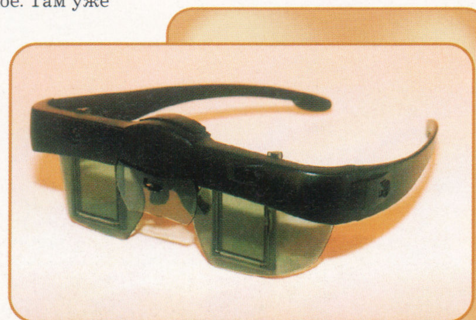


Большинство современных устройств с feedback — это джойстики, рули и педали, поскольку во всех этих случаях существует точка «опоры», к которой можно крепить сервомоторы, тяги или иные механические устройства.

стояния — задача исключительно вашей тренировки, правда, в нетрадиционной области, и, может быть, отчасти таланта.

Я реально видел автомат, который синтезирует различные запахи и предлагает их угадывать.

Температурные ощущения. Технически создавать их довольно просто — сеть тонких трубочек в ручке или биметаллические пластинки, но во всех случаях это довольно энергоемкая технология, в случае с жидкостями требующая еще и холодильника, эффект же, ею производимый, если применять ее в ручке джойстика, особого впечатления производить не будет. Другой случай — перчатки виртуальной реальности с feedback'ом не только на уровне кинематики, но и с температурной отдачей будут, с нашей точки зрения, весьма интересны, но пока на рынке бытовой компьютерной техники нет и простых feedback-перчаток по разумной цене приличного качества.



Стереоочки, как работающие в паре с монитором, так и являющиеся самостоятельным устройством, пока не очень популярны. Основные две причины — недостаточное качество изображения и дороговизна.

Тактильные ощущения материалов. Теоретически существуют технологии, где специальный многослойный пластик с полупроводниковыми включениями меняет микроструктуру своей поверхности, но это все пока относится к области экспериментальных изысканий, которым до практического применения еще далеко. Так что это, пожалуй, будет реализовано в игровых манипуляторах в последнюю очередь.

Да, и еще запахи. Насколько сложно синтезировать те или иные запахи, кроме запаха горелой проводки и микросхем, сказать сложно, но я реально видел в научно-техническом музее автомат, который синтезирует различные запахи и предлагает их угадывать. Спектр его возможностей был довольно широк — от запахов различных цветов, деревьев до запахов синтетических смол и масел. Другой вопрос, что пахло это все не очень сильно, и угадать поэтому, чем же это конкретно пахнет, было практически нереально, особенно учитывая то, что в меню предлагались довольно схожие вещи.

Мы не будем пытаться предугадывать, к чему приведет дальнейшее развитие feedback-технологий. Лучше вы сами, в зависимости от степени оптимистичности или пессимистичности и круга знакомств с играми, где действие происходит в будущем, предскажете вариант, который вам больше по душе. Если же предсказание будет выражено в письменном виде в достаточно литературной форме, шлите его нам в редакцию. Редакция берется опубликовать наиболее интересные и оригинальные творения читателей.

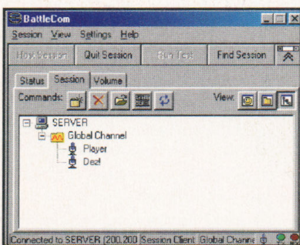
Иван Шаров, Ник Скоков

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Я спросил у вражины, где моя ракетница...

Battlefield Communicator

Чего не хватает всем квакерам, кудвакерам, думерам, старсиджтрайберам и иже с ними фанатам — разорвать в клочья, расстрелять из пулемета, взорвать гранатой и просто убить не виртуального, управляемого искусственным интеллектом соперника, а самого настоящего, из плоти и крови, собрата по разуму, друга или даже подругу? Общения им не хватает! Вот и лезут они школьников стрелять... Впрочем, там в Америке еще и не такое происходит... Но я не о том. Любителям стрелять из БФГ не хватает возможности перед выстрелом как следует словесно наехать на оппонента. Представляете, как это круто — забежать ненароком ему за спину и скромно так вякнуть типа «Мужик, смотри что я тебе принес!» или «А у вас вся спина красная... скоро будет...» ну и так далее в этом роде.



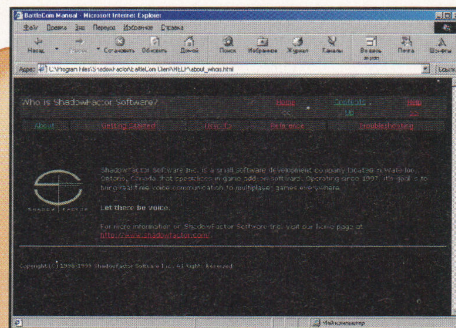
Запуск сессии в BattleCom.

Нет, конечно, это сделать можно. Но тогда, пока любитель постебаться будет жать тильду, набирать свою угарно-юмористическую фразу и посылать ее сопернику, тот успеет заполучить три фрага, один из которых — за убийство нашего разговорчивого юмориста. И все потому, что нынешние онлайновые игры в большинстве своем к общению не приспособлены. Действительно, держите свое чувство юмора при себе, вы сюда острить пришли или кишки виртуальные по стенам размазывать?

Особенно страдают от недостатка общения, конечно, люди, играющие в кооперативные игры — в те же описываемые в этом номере Starsiege: Tribes. Командир — не командир, а всегда полезно крикнуть бегущему вместе с вами интервенту, кто в кого стрелять будет и в какую дверь вбегать. Понятное дело, что, если играть в клубе, можно просто отдать соседу короткую команду (или длинную, в зависимости от любви к использованию словесных выкрутасов). Там же и обматерить оппонента можно легко. И даже по морде за это схлопотать, реальной, а не виртуальной... Но что делать, если в ваше село или деревню игровой клуб не завезли? Или если вы вообще не любите ходить по клубам, а предпочитаете играть из дома? И при этом хотите всем все сказать?

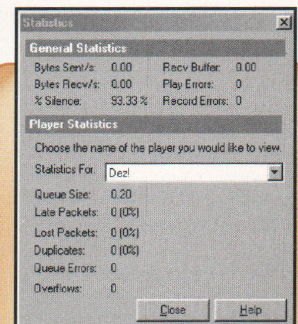
BattleCom замечателен тем, что действительно работает, в отличие от множества других voice chat'ов.

Тогда новый продукт фирмы Shadow Factor вам наверняка придется по вкусу. Программка BattleCom (Battlefield Communicator) предлагает голосовое общение через Internet, укладываясь вместе с online-игрой в стандартный 28,8-Kb модем. При этом программа обеспечивает до 64 голосовых каналов и не требует выделенного сервера. За счет использования специальной патентованной Voxware-технологии сжатия звука BattleCom гарантирует то, что большая часть модемного канала останется самой игре, а не будет скушана голосовыми сообщениями. Данный продукт является shareware и соответственно может быть использован на халяву в течение месячного тестового периода. По отзывам различных игровых кланов, пробовавших BattleCom «на деле», он замечателен тем, что действительно работает, в отличие от множества других voice chat'ов, которых, надо отметить, в сети немало. Многие игроки отмечают, что возможность разговаривать в процессе игры, а не писать друг другу сообщения, значительно повышает общую скоординированность действий, что приводит к реальному преимуществу в играх клан vs клан, когда только одна из сторон пользуется возможностью голосового общения. По оценкам ряда игровых журналов, данный продукт получил рейтинг от 4 до 5 (из 5 возможных).



Так выглядит сайт разработчиков.

Так что, как видите, навороты бывают не только железные, но также и программные. Все, что вам нужно, кроме, конечно, самой программы (мы ее в порядке дружественной помощи положили на наш CD), это микрофон, модем на 28,8 Kb (или больше) и богатый словарный запас. Только не увлекайтесь трепом — помните, онлайновые игры, на которые ориентирован BattleCom, это не бюро знакомств и даже не MUD какой-нибудь, а серьезное дело истребления себеподобных. И если вы вместо того, чтобы стрелять и прыгать, отойдете в сторонку с какой-нибудь симпатичной мамзелью из вражьего клана и приметесь там трепаться, вашему командиру это не понравится. Хотя вообще о таком способе времяпрепровождения подумать, конечно, стоит. Все равно обойдется дешевле, чем звонить по телефону...



BattleCom может показать и статистику своего использования.

ДВОЙНАЯ СИСТЕМА ЗАЩИТЫ ОТ УДАРА — SPS™ + DPS™

Мало кто из пользователей задумывается о «самочувствии» своего жесткого диска внутри компьютера, хотя HDD является самой важной частью системы. Замену любых комплектующих своего компьютера, особенно если это замена на новинку, пользователь только приветствует. Единственный узел, замена которого всегда, даже на самый хороший и новый, воспринимается как стихийное бедствие — это жесткий диск. В случае порчи HDD вы можете потерять данные, в том числе жизненно важные для вас и вашего бизнеса, собранные в течение ряда лет. Постоянное совершенствование технологий хранения информации сводит этот риск к минимуму.

Проблема заключается в том, что жесткий диск — исключительно сложное, высокоточное электромеханическое устройство. Он весьма чувствителен к внешним ударам и вибрациям.

Диск может «сыпаться» по разным причинам, но одна из типичных — удар во время установки его в корпус. После тщательного тестирования на производстве диск помещают в надежную фирменную упаковку. Часто при установке возникает резкий контакт диска с твердой поверхностью (при падении на стол или пол). Никаких внешних изменений в таком случае не появляется, последствия удара сказываются не сразу, а спустя полгода или год. Но неприятностей от этого не становится меньше. Поэтому работать с HDD надо очень аккуратно. После установки диска в корпус вероятность удара — минимальна.

Наиболее опасным является сильный резкий удар в несколько сотен **g** (ускорений свободного падения) длительностью менее одной миллисекунды. Нечувствительность к такого рода воздействиям не входит в типовые характеристики жестких дисков, но являются весьма важной. Самое типичное повреждение — «шлепок головки», когда в процессе удара головка перемещается и создает микроскопические царапины на поверхности диска, угрожающие целостности информации. Магнито-резисторные свойства пленочного покрытия читающего элемента существенно меняется, и канал чтения не может различить магнитные домены, т.е. прочесть данные.

SPS — Shock Protection System — система, разработанная в результате серьезного экспериментального исследования физики удара и создания необходимого теорети-ческого фундамента для устранения возникающих повреждений. На ее базе были созданы модели, в которых последствия удара принимает на себя приводной механизм, предохраняя чувствительные внутренние элементы: перемещения головки в такой системе минимальны. Новая серия дисков, особенно Fireball EL/EX, была высоко оценена всеми производителями компьютеров brand name: Apple, Compaq, IBM и т.д.

Развивая достигнутый успех, с апреля 1999 года компания Quantum приступила к дистрибьюции новых моделей — Fireball CR (скорость шпинделя 5400 rpm) и Fireball Plus KA (новый стандарт -7200 rpm). При этом конечным пользователям предлагается модернизированное программное обеспечение — встроенная в ATA-драйвер система защиты данных (**DPS** — Data Protection System)), позволяющая легко провести диагностику здоровья диска в готовой системе.

Quantum™ Fireball™ —

ЭТО СТАБИЛЬНАЯ И СВЕРХНАДЕЖНАЯ РАБОТА

3,5-дюймовые диски, интерфейс Ultra ATA:
- кэш-память 512 KB
- технология PRM

	Fireball CR	Fireball Plus KA
Скорость передачи данных:	190Mb/s	250Mb/s
Среднее время доступа к данным:	9.5ms	8.5ms
Емкость дисков:	4.3Gb, 6.4Gb и 13.0Gb	6.4Gb,9.1 Gb,13.6Gb и 18.2Gb

Диски, созданные по SPS системе, имеют конструкторские решения, при которых их повреждения возникают чрезвычайно редко: если стукнуть «лбами» два разных жестких диска, то только Quantum выйдет из «дорожно-транспортного происшествия» без повреждений.

А что еще надо «юзеру», как не уверенность в сохранности своих информационных сбережений? В нормальном компьютере, как в хорошем банке, страховка — на первом месте.

Quantum®



Quantum® Fireball™ CR

Quantum® Fireball™ Plus KA

RELIABILITY RELIABILITY

Системы защиты данных (DPS+SPS) гарантируют сохранность информации на вашем диске. Все реальные проблемы будут выявлены как сразу при установке диска, так и в процессе его эксплуатации.

Мы уже сегодня решили проблему 2000 года. Скорость 7200 оборотов в минуту - прекрасный результат для третьего тысячелетия.

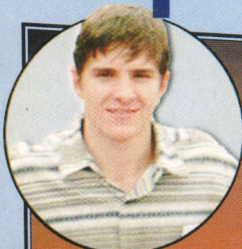


X-Ring, Inc. - официальный дистрибьютор Quantum в России
Конт. телефон для дилеров: (095) 719-9520, www.x-ring.com

Обзор самых крупных, полезных и посещаемых сайтов в Internet, посвященных пошаговым стратегиям

Пошаговые стратегии в INTERNET

Алена Приказчикова



Здравствуйте, дорогие игроки. Раздел этот славного журнала Mega Game называется, как можно заметить, «Internet для игрока», то есть он как раз для вас. Обзорчик, который там сегодня лежит, тоже для вас. Читайте на здоровье. В этом номере статья посвящена ресурсам Сети, где вы можете найти любую информацию по играм (конечно, по играм — журнал-то ведь о компьютерных играх) такого жанра, как пошаговые стратегии. Сегодня разработчики не особенно балуют нас новинками этого жанра. Интересно, почему? Наверное, попросту в пошаговые стратегии играть долго. И не просто пройти такую игру от начала до конца. Здесь нужны мозги, это вам не 3D-шутер. Вот и плохо со спросом... Наверное, игры этого жанра, как ни странно, наиболее гибкие. В них, конечно, есть какой-то сценарий, но в большинстве случаев это просто предыстория, где объясняется, почему, собственно, возник тот или иной конфликт. Развитие же конфликта и вместе с ним сюжетной линии зависит полностью от играющего. Причем, как правило, в пошаговой стратегии не может быть никакой «победной» тактики, что мы часто наблюдаем в жанре RTS. Здесь все целиком зависит от конкретной ситуации и поведения противников. Это полностью гарантирует, что две игры с одними и теми же противниками, на одной карте, могут быть совершенно разными и доставить огромное удовольствие. В последнее время выпускается немного пошаговых стратегий, наверное, еще и потому, что разработчики всегда чувствуют жесточайшую конкуренцию со стороны «грандов» жанра. Ведь отличная графика и другие навороты здесь часто не играют никакой роли, поэтому даже относительно старые игры не сходят с винчестеров игроманов и по сегодняшний день. Например, бытует мнение, что в жанре пошаговых стратегий даже сегодня не создано ничего лучше древней игры King's Bounty. Можно также вспомнить Civilization со всеми ее продолжениями, которые по популярности никогда не могли даже приблизиться к оригиналу. При том, что стоящих пошаговых стратегий не так много, у этого жанра есть огромное число поклонников (некоторые из них вообще не признают ничего, кроме пошаговых стратегий), которым данный обзор может быть интересен.

Алексей Котко.

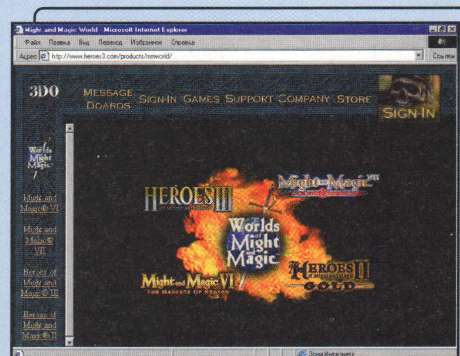
Как известно, обещанного три года ждут, но только не в MegaGame. В прошлом номере вы с удовольствием читали обзор более-менее радующих глаз игрушек-стратегий в реальном времени. В этом обзоре речь пойдет о незаслуженно отошедших на второй план шедеврах стратегии пошаговой. А также о привлекательных ресурсах Сети, посвященных этим самым шедеврам. Напоминаю, что нас с вами, как и в прошлый раз, интересуют исключительно русские ресурсы Internet, посвященные этому жанру.

Любой активный геймер знает, что с приходом стратегий реального времени стратегии пошаговые для многих членов игровой общественности отошли на второй план и существуют чуть ли не на последнем издыхании. Нервы заметно меньше щекочут, да и занудство сплошное — никакого экшна, да еще вечно приходится ждать своего хода и никак не дотягиваешь вовремя до нужного места, точно кто-нибудь вмешается и на битву вызовет в самый неподходящий момент. Хотя мало ли среди нас любителей «пораскинуть» мозгами, так и всплывают в памяти радующие и глаз и сердце картинки всевозрастной братии, заполняющей в недалеком прошлом скверики и парки с приходом теплого времени года и напрягающей серое вещество с целью правильно «забить козла» или передвинуть шахматную фигуру. (Хм-м... редакция подчеркивает, что мнение автора о пошаговых стратегиях не совпадает с редакционным! Шахматы, ишь ты... а RTS в таком случае, видимо, салочки... — *Прим. А. К.*) А чем мы, геймеры, хуже них, вон у нас даже все намного удивительней и замечательней. Вон у нас сколько преимуществ, всего-то нужно компьютер и диск с игрушкой. Посему вывод: отбрасываем с вами все предрассудки и делаем, что нам нравится. А нравится нам сегодня порассуждать о стратегиях пошаговых да погулять по просторам WWW, где много чего можно найти интересного и полезного. Поверьте мне, я зна-а-а-а-ю ...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

www.heroes3.com

Вот, например, в Heroes of Might and Magic III компании-издателя 3DO и компании-разработчика New World Computing (www.heroes3.com), которая впервые появилась в 1990 году в виде «King's Bounty» (первоначальное название), — шесть мини-кампаний и двадцать с лишним сценариев, плюс несколько десятков дополнительных карт. Довольно сложно определить количество времени, которое вы проведете за прохождением всей игры, но, как говаривал один знаток пошаговой стратегии: «Но сам процесс...». Большинство из недавно созданных игрушек тяготеют то к полной перемене самого игрового процесса, то к перемене интерфейса,

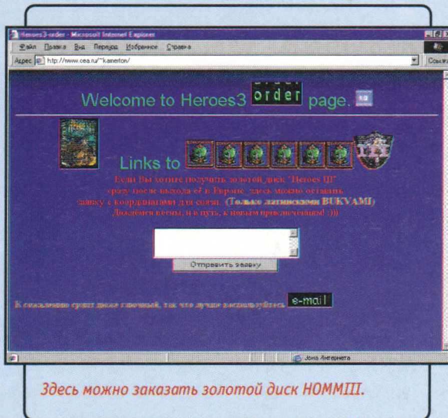


Официальная страница Heroes of Might and Magic III.

и чаще всего не в лучшую сторону (Dune 2000, например) — об этом мы говорили с вами в прошлый раз. Heroes of Might and Magic III не претерпел никаких особо примечательных изменений игрового процесса, линия игры все та же, однако добавились кое-какие симпатичные новинки. Сбор ресурсов, разведка на местности и захват нейтральных городов будут по-прежнему занимать ваше воображение на начальных этапах игры. А на правах десерта авторы насочиняли новые объекты на карте, посещая которые вы получаете квест, выполняете и складываете в багаж новехонького героя, артефакт, опыт или ресурсы. Кроме того, появилась одна очень примечательная вещь, которая автором статьи, например, была оценена более всего — появление подземных миров на картах. Стоп, не нужно думать, что автора эти особенности прельщают своей демонической направленностью со всеми положенными атрибутами, просто все ж таки разнообразие, да и красиво выполнено. Билдинговая система также претерпела значительные изменения: вы строите теперь два здания вместо одного — так называемую хозяйственную постройку и замок. На первый взгляд бесконечный апгрейд городских построек



может показаться довольно тяжким и долгим, но в конце трудов праведных вы получите настоящий город-крепость, который и защищать будет не стыдно. Тем более, что появились новые здания, дающие больше



Здесь можно заказать золотой диск HOMMIII.

возможностей для вооружения (Фабрика) или достижения целей в городах (Телепортатор). А как же самое главное — битвы и сражения, спросите вы. Будут, будут вам битвы, кстати, поля сражений увеличатся по размеру ровно вдвое, кроме того, появятся «санитарная» палатка и обоз с оружием, которое ой как вам понадобится. Да, чуть не забыла, создатели игрушки решили окончательно и бесповоротно поменять названия городов, добавив к числу бывших в Heroes of Might and Magic II еще два города, вот их названия: Castle, Dungeon, Stronghold, Rampart, Tower, Necropolis, Inferno и Fortress (новые). Создатели игры решили убрать некоторых их юнитов, но не забыли добавить и новых: Ангелы, Гремлины, Золотые Драконы. Теперь немного о многопользовательском режиме. Вместо тупого созерцания экрана (как раньше), пока ход переходит к другому человеку, вы занимаетесь рекогносцировкой местности, инспекцией своих воинов и переговариваетесь с другими играющими. И на закуску немного о новшестве под названием Battlefield Tactics. Это, видимо, придумано для тех, кто не считает для себя возможным косить под дурачка и честно отбивать атаки противника. Характеристика эта позволяет быть более хитрым и менять местоположение юнитов перед самым боем, то есть всего-навсего подсматривать. Правильно, нас хлебом не корми — дай какую-нибудь гадость противоположной стороне сделать. Графику мы обсуждать не будем, ничего интересного не заявлено, да и Бог с ней, и так новшеств предостаточно. Вот, пожалуй, и все о Heroes of Might and Magic III, более-менее основные моменты мы прощупали, неблагодарное это дело, скажу я вам, о новой игрушке словеса выписывать, все равно вы там больше интересных закорючек впоследствии найдете. Теперь пора отправиться посмотреть, что на эту тему в Internet происходит.

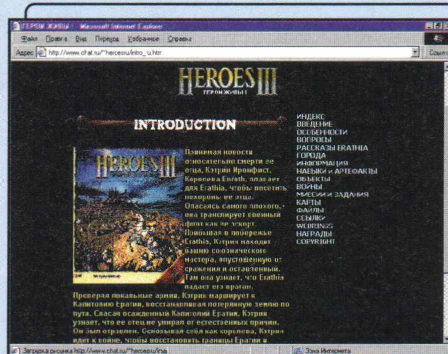
Начнем с действительно полезного ресурса по адресу http://users.omskreg.ru/~m62naum/ . Здесь вы всегда сможете произвести апдейт вашего Heroes of Might and Magic III. А по адресу http://cea.ru/~kamerton/ легко и непринужденно получите золотой диск HOMM III по выходе его в Европе. Нужно лишь оставить заявку.

HEROES III — ГЕРОИ ЖИВЫ

http://www.chat.ru/~heroesru/index_ru.htm

А вот сюда http://www.chat.ru/~heroesru/index_ru.htm я просто настоятельнейшим образом рекомендую вам обратиться..., чтобы посмеяться от души.

Это подробный сайт на русском языке о HOOM III, являющийся зеркальным отражением официального сайта. Не знаю, какими соображениями руководствовался автор сайта, но сначала, пока я не увидела текста на странице, я пребывала в упоительном состоянии гордости за «наш» Internet, где можно с такой легкостью найти игровые сайты, ничуть не уступающие их зарубежным аналогам. Знаете, дорогие друзья, есть такой гнусненький переводчик с английского, Socrat называется. Вот им-то, наверное, и воспользовался автор сайта при переводе текстов. Состояние после прочтения этих переводов близко



Вот посетишь такой сайт, а потом не знаешь — то ли смеяться, то ли плакать...

к обморочному, а руки и ноги сотрясает легкий тремор. Более «изощренный» бред наверняка сложно встретить. Так что, если хотите надорвать животики, прогуляйтесь по этому адресу. Впечатления — гарантированы.

ВЕСЬ МИР «HEROES OF MIGHT AND MAGIC III»

http://www.lgg.ru/~heroes/

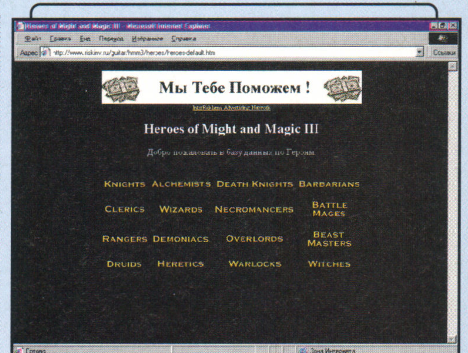
А вот кто поистине опять порадовал, так это незабываемый сервер LGG, который, как всегда, разместил самое лучшее. На этот раз это самое лучшее о Heroes of Might and Magic III — http://www.lgg.ru/~heroes/ . Сайт называется «Самое лучшее о Heroes of Might and Magic III» и примечателен не только прекрасным оформлением, но и информационной насыщенностью.

Здесь и история возникновения игры (раздел «Об игре»), и ценные советы в разделе «Тактика», и редактор уровней (краткое руководство к использованию), и множество карт в формате ZIP (маленькие, среднего размера и большие, там же можно скачать файл King's Bounty, который добавит ностальгии старым фанатам игры и просветит новичков),



Все в человеке должно быть красиво: и душа, и мысли, и сайт у него должен сиять, как медная тарелка, — «Весь мир Heroes of Might and Magic III».

и справочник умений героев (основных и вторичных). В разделе «Герои» посмотрите распределение умений героев по их типу (всем героям соответствуют картинки и грамотные описания). В разделе «Монстры» также дается полное описание чудовищ, встречающихся в игре: внешний вид, название, атака, защита, урон, скорость, жизнь, количество выстрелов и т. д. В разделе «Строения» представлены характеристики всех строений игры, как наземных, так и водных. В разделе «Замки» подробно расписаны все 8 типов замков и их строения. В разделе «Магия» соответственно вы найдете подробное описание всех 4 уровней магии: Земли, Воздуха, Огня и Воды. Чтобы новичкам было как можно более понятно применение артефактов в игре, автор сайта



База данных по героям игры Heroes of Might and Magic III.

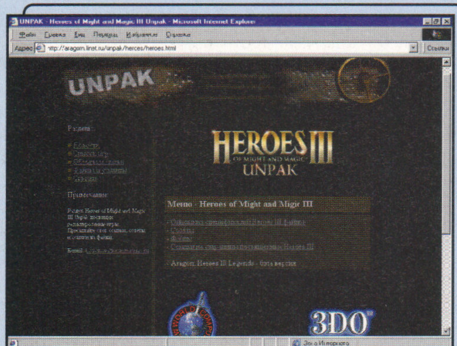
снабдил схему-рисунок цифрами с пояснениями и таблицей (так что вы будете знать заранее, куда какие артефакты складывать и надевать). В заключение остается добавить, что это самый лучший русский сайт по Heroes of Might and Magic III, который встретил автор в бесконечных сетевых блужданиях.

Прогуляйтесь также на «нехорошую» страничку, где вам расскажут, как поломать сейвы, она находится по адресу http://www.chat.ru/~heroes_3/ .

http://www.riskinv.ru/guitar/hmm3/heroes/heroes-default.htm — страница, полностью посвященная героям HOMMIII, своеобразная база данных по героям.

http://aragorn.linet.ru/unpak/heroes/heroes.html — сайт называется Heroes of Might and Magic III Unpac и посвящен редактированию игры.

В разделе «Спецификация» файлов игры описаны файлы, которые включает в себя HOMMIII, то есть приводятся названия файлов и описание их назначения. Так, например, SND — звуковой архив, содержащий Wav-файлы, ASI — файлы, содержащие команды и условия, LOD — файлы-архивы, содержащие графику в формате PCX и т. п. В списке «Советов» содержится пока лишь один совет,



Сайт HOMMIII Unpac целиком и полностью посвящен редактированию игры.

но довольно ценный, объясняющий, как отредактировать музыку в игре. В разделе «Файлы» вы найдете программу для просмотра конвертирования wav-mp3. На сайте также есть пара ссылок на страницы, посвященные HOMMIII.

http://www.uic.nnov.ru/~kaaa7/READY/gameland.htm — еще один полезный для вас ресурс, где вы сможете прочитать о кодах к игре, о том, как отучить HOMMIII от «сидюка», скачать патчи и скриншоты.

По адресу http://www.armko.ru/ GameLab/heroes.html располагается страница Game Laboratory. Здесь вы найдете информацию не только по HOMMIII, но и по HOMMII и HOMMI. Что на самом деле радует, так это аналитическая нагрузка новостей, представленных на сайте. Здесь этот раздел даже носит название «История ожидания. Первые впечатления. Размышления». Далее по стандарту некоторое количество карт, файлов, которые обязательно пригодятся, и линки, в числе которых, как официальный сайт разработчика, сайт издателя игры и официальный сайт Heroes of Might and Magic III, так и очень интересная ссылка «Все на русском о пошаговых стратегиях». (http://www.ag.ru/users/gramage/).

WARLORDS III

www.warlords3.com

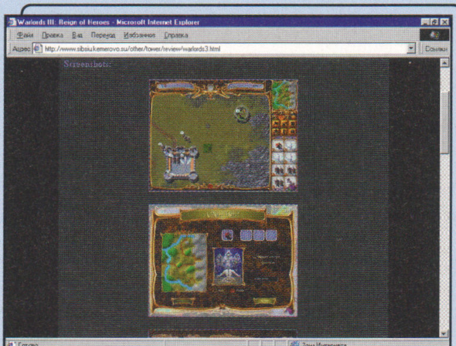
Крепко подумав, решила я вам напомнить про незабываемую (хоть и вышедшую давным-давно) игрушку Warlords III компании-разработчика SSG (www.warlords3.com).

Заслужила, родная, слов нет. Поскольку большинство читающих эти строки наверняка играли в эту игру, напомним лишь основные моменты, так сказать, освежим в памяти, что это вообще за Рыцари III такие. Итак, напоминаю, что цель этой игры не очень-то



Официальная страница Warlords III.

нагружена, нужно просто уничтожить врагов и все, что к ним прилагается. У игрока есть один или несколько городов, отмеченных цветными флажками на карте. Игрок располагает тремя классами армий: просто отряды, специальные отряды и герои, при наличии большого денежного мешка вы просто покупаете нужный отряд. Если вы хотите добиться успеха, вам нужны герои и только они. Герои умеют приобретать дополнительные способности и наделяют ими других, а также привлекают на вашу сторону союзников. Всего героев 10 (Воин, Вампир, Колдун и т. д.). Естественно, по мере того, как герой побеждает противника, накапливается его experience. Далее следует переход на другой уровень и приобретение новой способности. Думаю, что вы уже сами догадались (это для тех, кто еще не играл), что главной целью является завоевание города.



Коллекция скриншотов Warlords III.

Города должны пройти четыре стадии: Резиденция, Деревня, Форт или Замок и Цитадель. По мере апгрейда города увеличиваются возможности защиты и сумма золота, им производимая. Для того чтобы просчитать стратегические ходы противника, игрок пользуется так называемыми отчетами. Про графику позвольте не распространяться, поскольку она вызывает состояние легкой оторопи, а тем паче о видеоигре. Интерфейс достаточно удобен, только правая кнопка мыши как будто не существует в природе. AI заявлен мощный, а соглашаться или не соглашаться с этим заявлением — это уже дело совести каждого геймера в отдельном случае. Подразделять Warlords III на все составляющие add-on'ы не имеет смысла, поскольку все они ничего кардинально нового в игру не внесли. Так или иначе, армия поклонников этой игры ничуть не меньше, чем та же самая армия HOMM. А это надо уважать и отдавать должное. Отдадим?

http://web.rospac.ru/probe/warl.html — эта страница, посвященная Warlords III, носит гордое название Торжественной. Посмотрим, что в ней такого особо торжественного. Судя по всему, она создавалась в послеигровом экстазе и на пределе сопливых чувств к любимой игрушке. Человек играет в Warlords уже «битых 5 лет», это тоже нужно уважать. А полезное в этой странице вот что: есть описание специальных возможностей героев и войск, есть полезные файлы (описание армий, героев и всех изменений в патче, патч для Дарклордов и окончательный вариант новых юнитов и героев). Для любителей пообщаться на странице есть Форум.

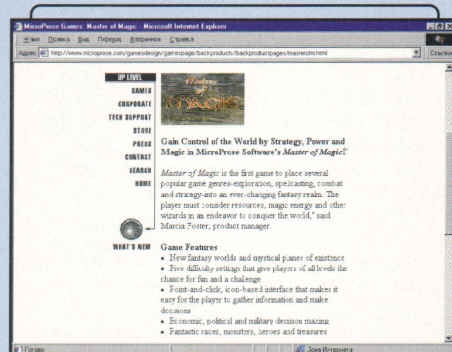
http://www.sibsiu.kemerovo.su/other/tower/review/warlords3.html — здесь можно накачать много скриншотов Warlords III.

http://www.ag.ru/users/graymage/ — здесь вы сможете воспользоваться PGS-файлами с набором юнитов одного заядлого игрока, который предоставляет вам тем самым возможность немного поучиться игре. Кроме того, на сайте выложена программа Trainer, которая поможет вам быстрее освоить игру. На сайте также выложены несколько полезных советов по прохождению Warlords III.

А новостей, как говаривал один наш общий знакомый, об игре Warlords III на сегодня больше нет, как это ни прискорбно. Почему-то русские ресурсы вот этим вышеперечисленным набором и ограничиваются. Печально. Интересно, почему эта в общем-то хорошая игрушка не заслужила права на большее. Если найдете еще что-то интересное по ней — сообщайте.

MASTER OF MAGIC

http://www.microprose.com/gamesdesign/gamespage/backproducts/backproductpages/masterofm.html



Официальная страничка игры Master of Magic на сайте компании Microprose.

Теперь, с вашего позволения, обратимся к прошлому, потому как стратегию-фэнтези Master of Magic компании Microprose обойти вниманием никак нельзя (http://www.microprose.com/).

Эта игра стоит в одном ряду с King's Bounty и Heroes of Might and Magic, считаясь по праву классикой жанра. Давайте немного поговорим о ней, не обращая внимания на то, что она давно устарела и не идет ни в какое сравнение с той же Heroes of Might and Magic III и другими новинками жанра. Всем нам прекрасно известно, что фэнтези — это, в первую очередь, увлекательность сюжета и полная непредсказуемость событий. Все это есть в старой доброй Master of Magic, плюс ключевое задание изгнать всех противников, плюс полное бессмертие героя, что вкупе и каждое по отдельности чуть ли не идиллия во времена тоталитарного жанрового господства этой игры. Вы правите миром, а в помощь вам, как всегда, тактика, стратегия, волшебство (200 заклинаний, 50 героев и куча

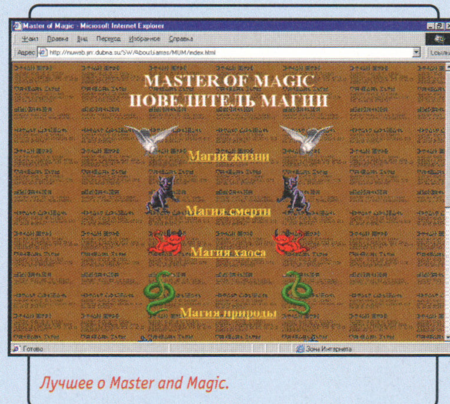

Официальная страница компании Microprose (сочетание букв, щемящее душу, образующее название, которое нельзя ни с чем спутать, — Civilization II).

артефактов, между прочим), а против вас остальные миры с монстрами, сильными магами, героями со странными физиономиями и сундуками, полными сокровищ. Все, как сегодня: купить, построить, научить, завоевать, отнять, только вот не покидает странное чувство, чувство ностальгии, как чуть позже даст оно о себе знать, только уже в связи с совсем другой историей.

http://nuweb.jinr.dubna.su/SW/AboutGames/MOM/index.win.html — здесь, пожалуй, самое лучшее, что я нашла о Master and Magic в русскоязычных ресурсах.

В разделе «Магия жизни» представлена полная классификация магических заклинаний и колдовские характеристики, которыми можно снабдить предметы. То же в разделе «Магия Смерти», «Магия Хаоса», «Магия Природы» и т. д. То же самое можно найти, воспользовавшись адресом http://postman.ru/~ilay/tg/mom/mom_magic.html. А по адресу http://under.jinr.ru/SW/S&FAQ/0011/mom.txt вы сможете прочитать FAQ по Master and Magic. И наконец, здесь — http://www.ag.ru/users/graymage/index.htm — вам представится возможность прочитать и скопировать характеристики героев, как стандартные, так и особые.

Игрушка давно почила в бозе, но мы не могли ее не вспомнить по вышеуказанным причинам. Ее сегодняшняя невостребованность и объясняется столь малым количеством ресурсов, ей посвященных.



Лучшее о Master and Magic.

PANZER GENERAL II

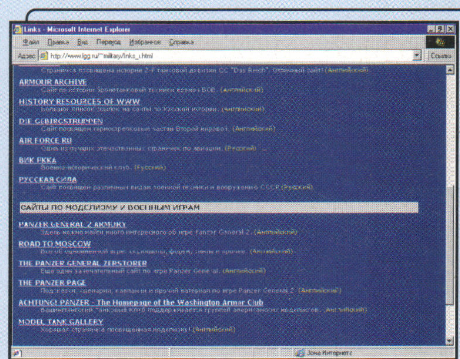
www.panzergeneral.com

И напоследок. Хотя мы не говорили в этом обзоре о Civilization, успешности коей в каком-то смысле нет равных, поговорим немного о стратегии Panzer General II (http://panzergeneral.com) компании-разработчика Mindscape (www.mindscape.com), которая на поверку оказалась не менее успешна, чем пресловутая Civilization. Panzer General была выпущена в 1994 году и стала по сути переворотом в жанре исторических военных стратегий. Равно как и Heroes of Might and Magic III, эта игра не претерпела сколько-нибудь значительных изменений, напротив, наполнилась улучшениями старых



Методы устрашения противника от Panzer General II.

характеристик. Нет, игра не просто немного похорошела (как известно, пользуясь старыми заслугами, далеко не уедешь), но в ней также улучшились и добавились многие характеристики, что в целом повлекло за собой улучшение процесса gameplay. Улучшилась графика (SVGA), объекты и герои досконально прорисованы, и мельчайшие их детали можно разглядеть без особого труда. Изменились масштабы карт, что не могло не повлиять на тактику сражений. В Panzer General II, так же, как и в Panzer General, сохранена возможность подкупать юниты. И помните, чем блистательней вы завершили предыдущую миссию, тем легче вам будет играть в следующей. А на миссии разработчики не поскупились: в игре 32 сценария и 5 кампаний. Вы также можете воспользоваться редактором сценариев. Всего в игре насчитывается пять кампаний. Две из них — за немцев, одна — за родимую Красную Армию, которая «всех сильней», и две — за США и Великобританию. Что еще... Многопользовательские возможности также значительно улучшились. Кроме того, появилась возможность создавать собственные миссии. Цель игры довольно схематична — захватить стратегически важные объекты и пункты в указанный срок или полностью уничтожить неприятеля. Вот небольшой набросок, который вам всего лишь напомнил основные моменты, касающиеся изменений и новшеств, которые появились в Panzer General II. Перечислять все


Страничка с военными ссылками на сайте www.lgg.ru. Panzer General II здесь есть.

характеристики не имеет смысла, поскольку об этом писано было уже не раз.

http://www.lgg.ru/~military/links_r.html — прекрасная по задумке страница и опять на сервере LGG. Она посвящена бронетанковой технике РККА. Здесь PGII представлена в разделе «Сайты по моделизму и военным играм». Если вам нужны коды к игре, посетите вот эту страницу http://www.newgames.ru/code/code11.htm. Коды выложены как файл, который вы можете открыть на месте или сохранить себе на диск. А здесь http://www.newgames.ru/demos/pp.htm можно скачать патчи. http://www.ag.ru/users/graymage/index.htm — подробное описание боевых единиц и их характеристики, а также описание танковых подразделений. http://www.homepage.techno.ru/petrikov/stran.html — по этому адресу располагается страничка человека, которому эта игра действительно не безразлична, вы можете завести с ним переписку, возможно, вместе вы восполните пробелы в своих знаниях и умениях (по крайней мере, он создал эту страницу именно с этой целью).

Кстати, разработчики игры предположительно осенью этого года собираются выпустить продолжение, третью часть игры — Panzer General III Assault. Уже известно, что игрушка так и останется пошаговой, традиции будут соблюдены. Обещается также новый движок, новый AI и игровой процесс. Что ж, поживем — увидим.

ДАРА

пираты

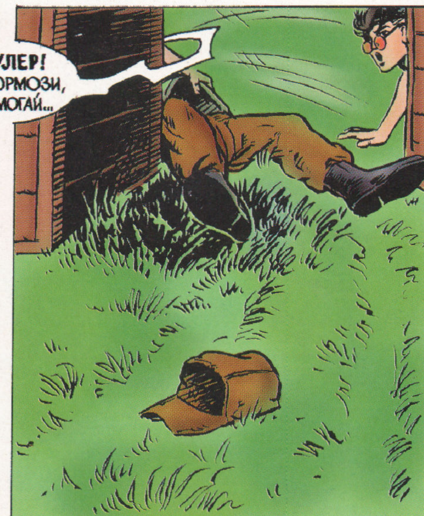
продолжение

ВЫЛЕТАЕМ ЧЕРЕЗ ПОЛЧАСА, **ЧЕН.** МЕНЯ ЖДУТ В ХАБАРОВСКЕ...

ТССС! САМЫМ ПРОСТЫМ СПОСОБОМ... НЕ СУЕТИСЬ...

КАК ЖЕ МЫ ПОПАДЕМ НА САМОЛЕТ?.. ОНИ СКОРО УЛЕТЯТ...

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ **"ТЕМА"**



ЧЕРЕЗ ПОЛЧАСА, НАБИТЫЙ КОНТРАФАКТНЫМ ГРУЗОМ САМОЛЕТ ПОДНЯЛСЯ С ЗАТЕРЯННОГО В ОКЕАНЕ ОСТРОВА И ЛЕГ НА КУРС.

ВРРООООССЩЩЩ!!

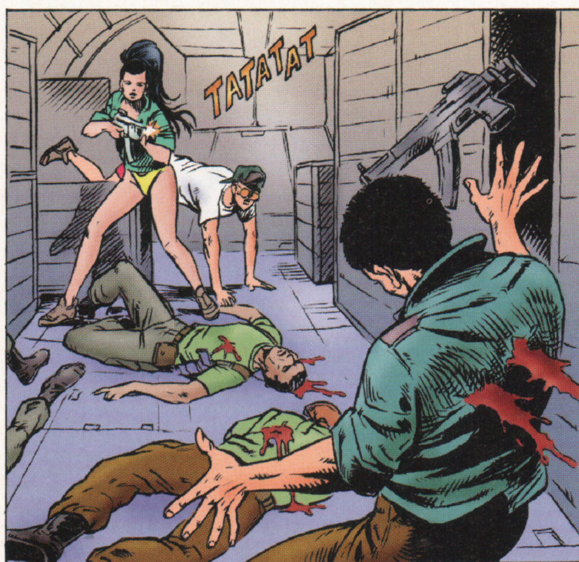
7


СКОРПЕНА ПРИКАЗАЛА ЗАМАЗАТЬ МАРКИРОВКУ НА ЭТИХ ЯЩИКАХ...
А-АПЧХИ!


ЧТО ЗА ДЬЯВОЛЬЩИНА?

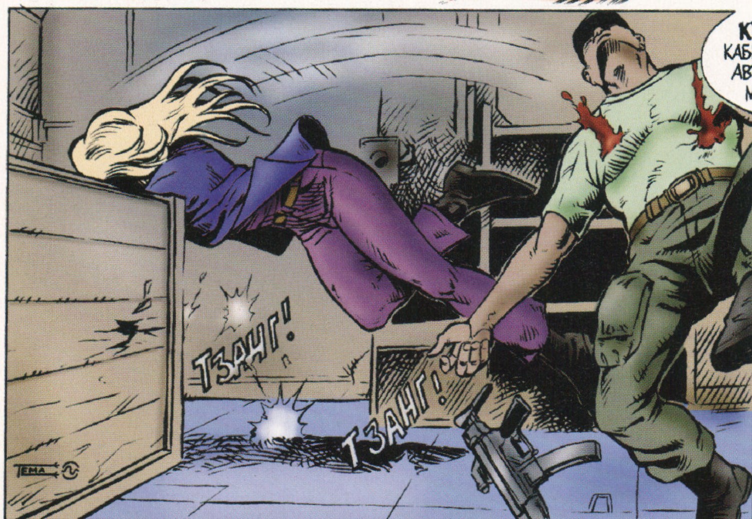

ТАТАТАТ


СЮРПРИЗ!
ТАТАТАТ!..


ТАТАТАТ

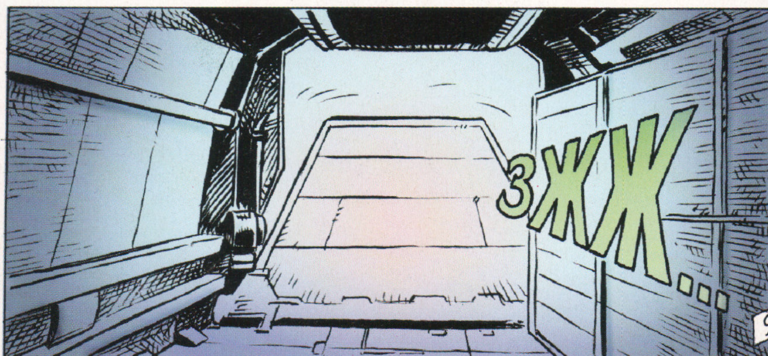

КАЖЕТСЯ, В ГРУЗОВОМ ОТСЕКЕ СТРЕЛЬБА!
КАЖЕТСЯ?! У МЕНЯ НА БОРТУ ТОВАРА НА МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ! ВКЛЮЧАЙ АВТОПИЛОТ И ЗА МНОЙ!
8



ТАТАТ!...

ТЗАНГ!
ТЗАНГ!
ТЕМА

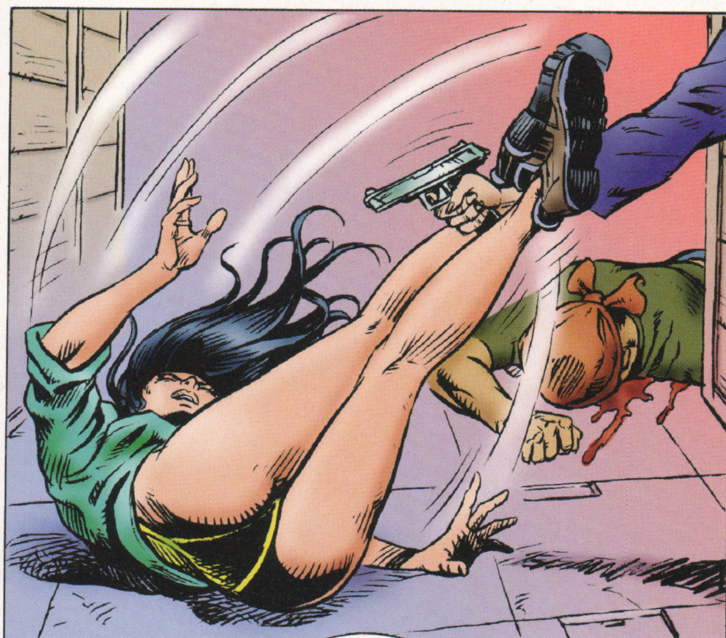
КУЛЕР, БЫСТРО В КАБИНУ! ВЫКЛЮЧАЙ АВТОПИЛОТ И МЕНЯЙ КУРС!
ДАРОЧКА, СОЛНЫШКО, У МЕНЯ ЖЕ НЕТ ЛИЦЕНЗИИ НА ВОЖДЕНИЕ САМОЛ...
ПОТОМ РАССКАЖЕШЬ! Я ПОКА ЗАЙМУСЬ ЭТОЙ СТЕРВОЙ!..

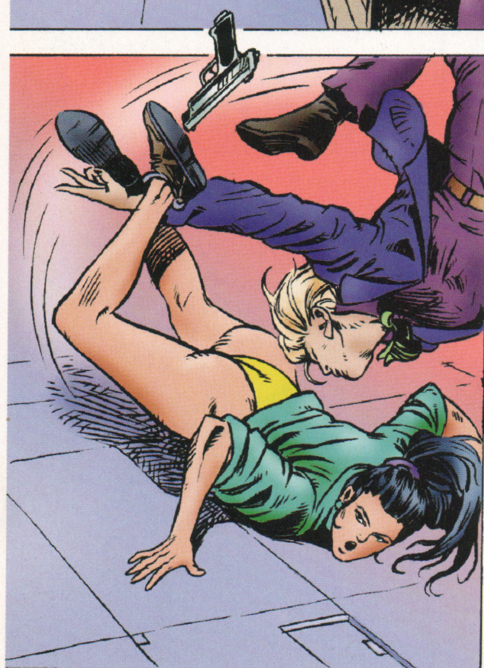
БЫТЬ МОЖЕТ ЭТО НЕ СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ „MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR"?

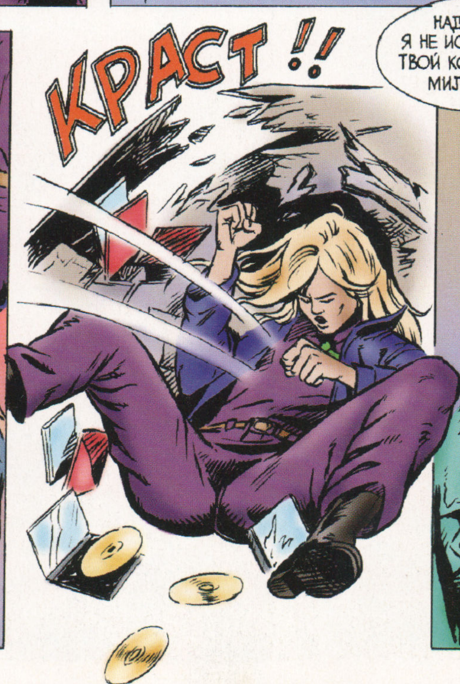
ЧЕРТ! Я НЕ ПОМНЮ НА ЧТО НАЖИМАТЬ! ВСЕ ПОЗАБЫЛ! ГОВОРИЛА МНЕ ДАРА, ИГРАЙ ПОЧАЩЕ!..
А ЭТО ЧТО ЗА ТУМБЛЕР?

ЗЖЖ...
9

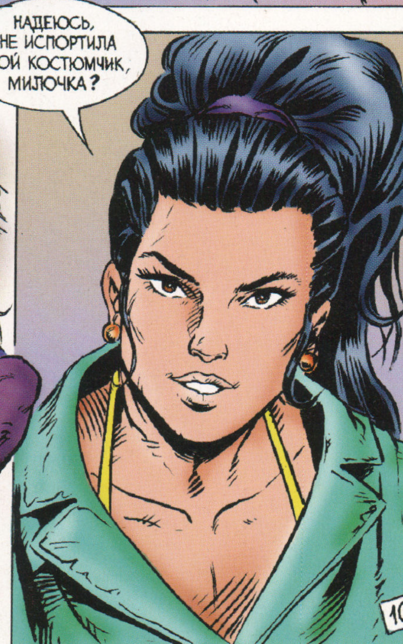

НУ, ГДЕ ЖЕ ТЫ? ВСЕ РАВНО С САМОЛЕТА ТЕБЕ НЕ УЙТИ!


АХ!






КРАСТ!!


НАДЕЮСЬ, Я НЕ ИСПОРТИЛА ТВОЙ КОСТЮМЧИК, МИЛОЧКА?
10

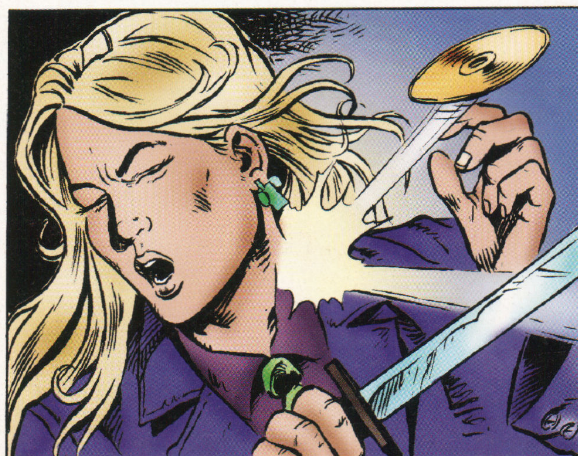


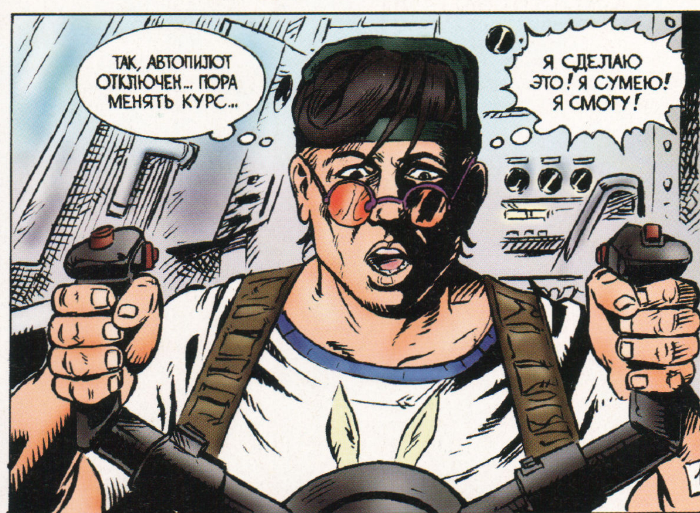

НИЧЕГО, Я ПРИКАЖУ ВЫКРОИТЬ СЕБЕ НОВЫЙ ИЗ ТВОЕЙ КОЖИ!..
БОЮСЬ ОНА НЕ ПОДОЙДЕТ К ЦВЕТУ ТВОИХ ВОЛОС, КРАШЕННАЯ ВЫДРА!
TR NEXT

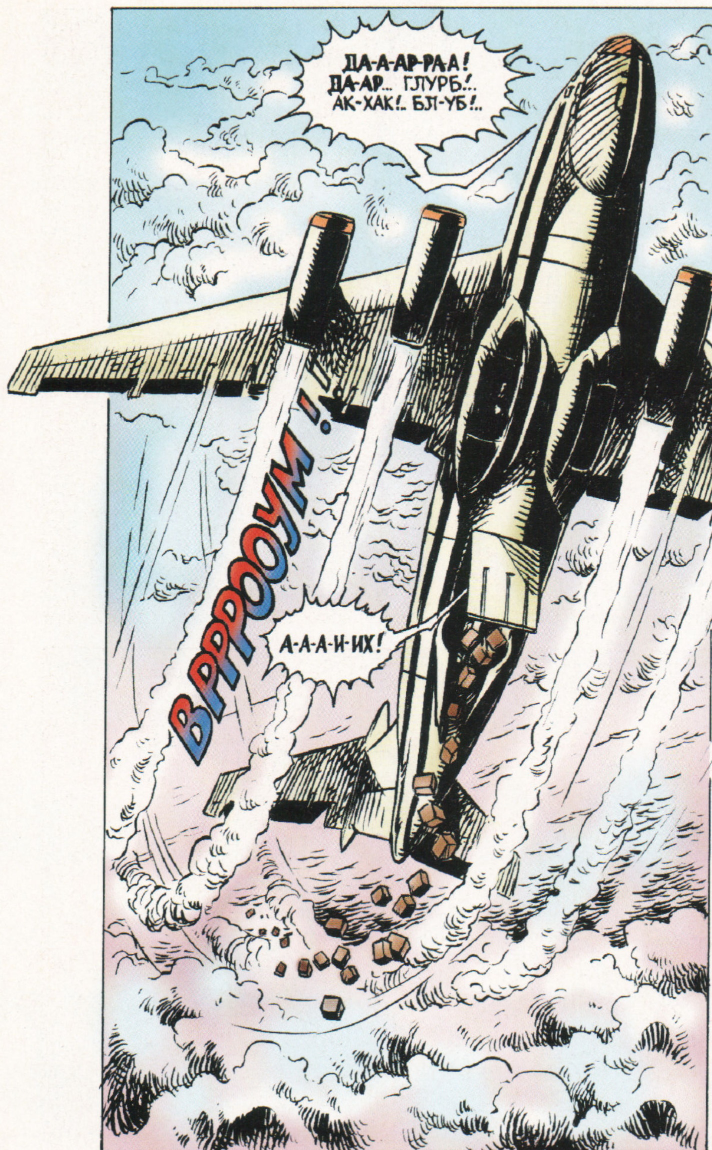

ОП-ЛЯ!

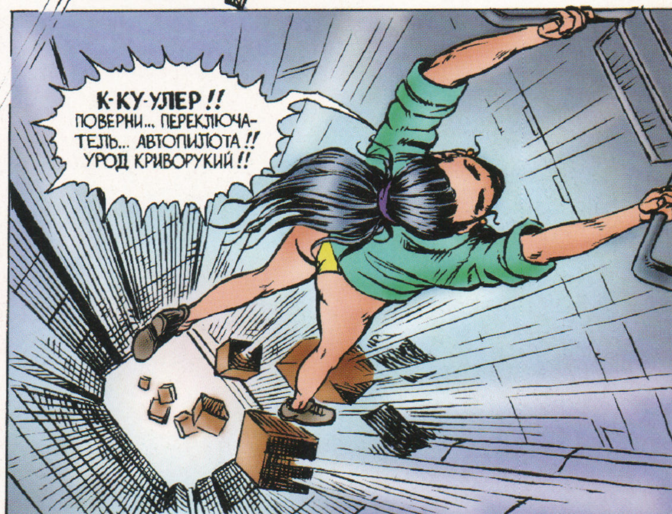
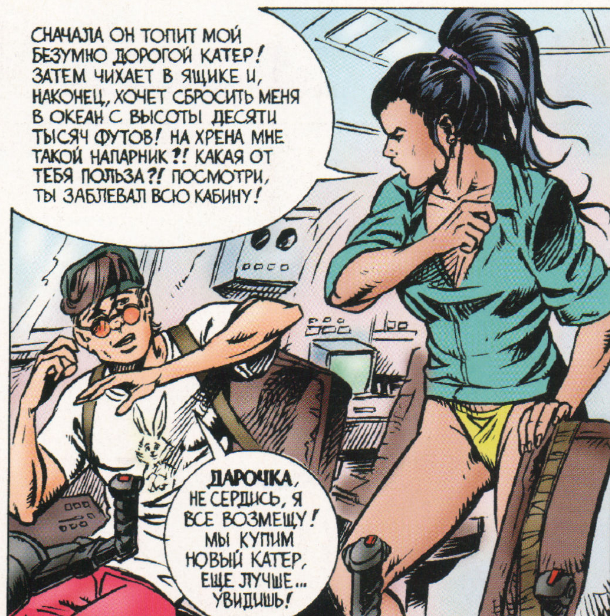
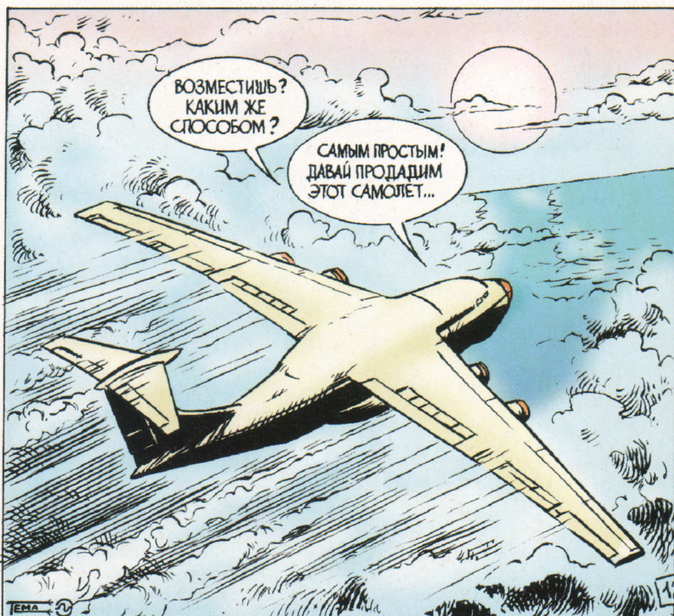

TR NEXT


НА! ПОДАВИСЬ СВОЕЙ КОНТРАФАКТНОЙ ГАДОСТЬЮ!




ТАК, АВТОПИЛОТ ОТКЛЮЧЕН... ПОРА МЕНЯТЬ КУРС...
Я СДЕЛАЮ ЭТО! Я СУМЕЮ! Я СМОГУ!
11


ДА-А-АР-РА-А!
ДА-АР... ГЛУРБ!..
АК-ХАК!.. БЛ-УБ!..
ВРРРОООУМ!!
А-А-А-И-ИХ!

ААААИИИХ!!

К-КУ-УЛЕР!!
ПОВЕРНИ... ПЕРЕКЛЮЧА-ТЕЛЬ... АВТОПИЛОТА!! УРОД КРИВОРУКИЙ!!

СНАЧАЛА ОН ТОПИТ МОЙ БЕЗУМНО ДОРОГОЙ КАТЕР! ЗАТЕМ ЧИХАЕТ В ЯЩИКЕ И, НАКОНЕЦ, ХОЧЕТ СБРОСИТЬ МЕНЯ В ОКЕАН С ВЫСОТЫ ДЕСЯТИ ТЫСЯЧ ФУТОВ! НА ХРЕНА МНЕ ТАКОЙ НАПАРНИК?! КАКАЯ ОТ ТЕБЯ ПОЛЬЗА?! ПОСМОТРИ, ТЫ ЗАБЛЕВАЛ ВСЮ КАБИНУ!
ДАРОЧКА, НЕ СЕРДИСЬ, Я ВСЕ ВОЗМЕЩУ! МЫ КУПИМ НОВЫЙ КАТЕР, ЕЩЕ ЛУЧШЕ... УВИДИШЬ!

ВОЗМЕСТИШЬ? КАКИМ ЖЕ СПОСОБОМ?
САМЫМ ПРОСТЫМ! ДАВАЙ ПРОДАДИМ ЭТОТ САМОЛЕТ...
ТЕМА
12

...Шестой номер замечательного журнала MG. Шестой раз мы с вами, дорогие дружки, залезаем в «Ящик для мусора» — в самую-самую... специфическую рубрику означенного журнала. Описывать, почему она самая отличная (от других) и чем от нее пахнет, мы уже не будем. Надеемся, что на белом свете уже не осталось геймеров, не знакомых с творчеством выдающегося глюковеда всех времен и народов Александра Казакова и приписанных к нему Трех Краеведов, крепких бойцов за свободу мысли от чести и совести.
В пяти предыдущих «ящиках» Казаков и Краеведы вдумчиво и обстоятельно потоптались по всем внутренним проблемам геймерства и геймеров, до которых смогли дотянуться. Поэтому нынче произошел совершенно естественный переход на новый, геополитический уровень, и мы представляем вашему вниманию первый сборник Краеведческих мыслей по международным проблемам. Должны с гордостью отметить: выступив в роли журналистов-международников, Краеведы достигли такой плотности абсурда на строку, что их тексты в этом плане ничем не отличаются от творений профессионалов...

ИГРЫ КАК ФАКТОР ГЕОПОЛИТИКИ?

Три Краеведа исполняют интернациональный долг



...Давеча случилось два события, которые заставили нас, Краеведов, обратить свое внимание на международную ситуацию. Во-первых, нас, Краеведов, не пустили в Америку. В отместку Второй Краевед уехал в Финляндию. Во-вторых, сам Александр Казаков недавно был в Таллинне, а там – натурально, Финский залив и даже саму Финляндию в хорошую погоду видать.
То есть обратили мы наше просвещенное внимание на Финляндию, а вкупе с нею на всю геополитику; и обнаружили, что творятся в этой геополитике некрасивые вещи. Оказывается, из-за действий китов заокеанской игровой индустрии вовсю страдает как экономика малых, но гордых стран Балтийского бассейна, так и все прогрессивное человечество! А тут еще Первый Краевед (он у нас историк) масла в огонь подлил: оказывается, у нас договор о взаимопомощи с Финляндией до сих пор имеется, и мы, как честные интернационалисты, никак не можем в тяжелой ситуации на эту самую помощь не прийти... Вот и идем, как всегда, обнажая корни, вскрывая причины и давая рецепты по искоренению. Для начала, как водится, глобальный стратегический обзор (где-то даже прогноз) нашего Третьего Краеведа...

Страсти по 3D

Вчера ночью никак не мог заснуть. Шебуршился в этом ящике, сильно потел, мешал другим краеведам честно проводить ночную политику в жизнь. Спать мешал. Был выставлен на сквознячок и предоставлен грезам.

И пригрезилась мне странная штука. Я подумал, вот ругаю эти ваши игры, а вы в них все играете. Так, может быть, игры все-таки кому-то нужны, подумал я? И если нужны, то кому и зачем? Пораженный новой для меня мыслью, я решил пробудить дремлющие доселе мыслительные процессы. «Иди от обратного», как учил меня в свое время Плутарх или кто-то из его друзей, давно

это было, но я запомнил. Значит, чтобы проверить, зачем нужны игры, надо сначала их отменить и посмотреть, что получится...

Сначала я подумал о квестах как о наименее мною понимаемом жанре. Но потом вспомнил о маленьком, но гордом народе северной страны Финляндии и понял, что квесты не могут быть отменены, постольку-поскольку являются составной частью финской национальной культуры. Я был настолько поражен этим открытием, что распихал Второго Краеведа и поделился с ним осенившей меня информацией. С результатами его изысканий на эту тему вы ознакомитесь ниже...

А мои мысли направились к 3D-шутерам и к известному заокеанскому мальчику, перестрелявшему половину своих школьных товарищей. Вот оно, подумал я, абсолютно аморальное действо! Надо отменять. И отменил. Специальным решением ООН.

И тут такое началось! Нет, первое время все было замечательно, издатели-разработчики выли и стонали, организовывали акции протеста и газетные кампании, и всем это безумно нравилось. Специальные комиссии в срочном порядке инпектировали игровые магазины на предмет экспроприации 3D-экшнов. Приказом с самого-самого верха была забыта Лара Крофт...

Но тут в мой мир пришло новое понятие — геймлеггерство.

Помните, как в Чикаго во время приснопамятного «сухого закона» невиданными темпами расплодилась «спиртовая мафия»? Вот и у меня произошло то же самое, только в мировом масштабе. Ведь самым сладким фруктом в любом мире является запретный. Потерявшие рынки пираты консолидировались с опальными фирмами-производителями и интегрировались в подполье. Появились закрытые («только для своих») игровые салоны, где практически каждый, обладающий достаточными связями и деньгами, мог поиграть-пострелять. Лишенные такого удовольствия силовые структуры объявили мафии войну. И война началась.

Темными вечерами в 3D-притоны врывались затянутые в черное автоматчики. Сначала геймеров просто укладывали лицом в пол, увозили в неизвестном направлении сидюки и стирали информацию с винчестеров. Огромные по количеству занимаемого места игры последних лет стали опасными из-за легкости обнаружения. На невиданную высоту поднялись «дискетные продукты». Заново воспряли DOOM и его многочисленные клоны. В качестве ответной меры в Финляндии и дружественных ей странах Прибалтики убийство экранного монстра или эсэсовца было законодательно приравнено к жестокому обращению с животными. Напряжение перехлестнуло через край, и пролилась первая кровь. Спрятавшийся за черной тканью маски спецназовец так напугал ошалевшего от «Вольфенштейна» игромана, что юноша, перепутав стража порядка с фашистом, разбил ему мышкой нос. Стражи порядка обиделись, отключили насосем электричество и уехали.

Кровавый исход конфликта опять привлек к проблеме пристальное внимание ООН. Нужно было найти истоки проблемы, и истоки были найдены. В РПГ, аркадах, квестах и стратегиях. Мышка юного агрессора потянула за собой огромную репку. ООН рассуждала верно: если истоки насилия в виде стрелялок мы отменили, значит, они существуют в других жанрах.

И начался новый виток борьбы.

Комиссии перестроились и стали инспектировать имеющиеся на рынке игры на предмет гибридизации с шутерами. Если в какой-либо игре герои проливали кровь противников, она подвергалась принудительной гуманизации.

Но тут никому не известная компания независимых программистов, прикупившая на дешевой распродаже имущество одной некогда крупной компании-разработчика, не выпустила в свободную продажу 3D-action нового типа — Quake 4: Joy Under Fire и одновременно сетевую версию продукта — Quake 5: Cover Cirkus.

Потирающие ручки в ожидании скорой расправы комиссии изучили продукт... и эти самые ручки опустили. Состава преступления обнаружено не было... Ку-4 представлял собой богато прорисованное трехмерное действо, в котором было огнестрельное оружие, у всех... кроме играющего. Смысл игры заключался в виртуозном УКЛОНЕНИИ от многочисленных монстров. Таким образом агрессия самого игрока исключалась полностью. В связи с новизной идеи в игре присутствовало всего два уровня сложности — «Don't Kill Me, I'm Hostage» (в локализованной русской версии «Них шиззен, нон комбатанто!»), где нужно было добираться до определенных SavePoints, обозначенных симпатичными цветочными лужайками с телепортами, в следующую локацию, и «Iron Back Side Escapist», в котором, прежде чем вам удастся покинуть уровень, у всех ваших врагов должны закончиться боеприпасы. ООН была вынуждена официально объявить о допуске игры к распространению...

Но самой прелестью, захватившей миллионы поклонников, оказалась сетевая игра. Здесь на самых различных по запутанности пространствах невесть откуда начинали извергаться пули, гранаты и ракеты, а вашей задачей становилось прикрыть соперника своим телом. По всему уровню были разбросаны аптечки с ядом,



снимающим с вас некоторое количество единиц здоровья, и «бронекапканы», с такой же эффективностью лишающие вас бронежилетов.

Так в мир пришла новая эра — эра 3D2, тут же получившая огромные инвестиции от производителей трехмерных видеокарт.

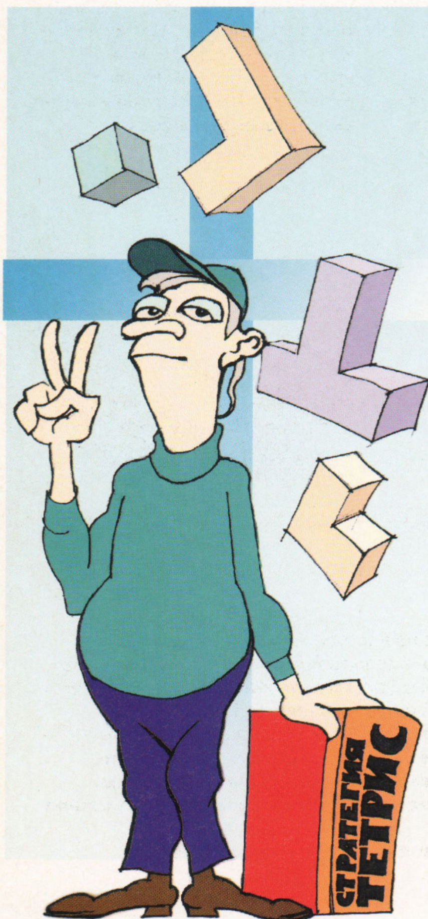
И все было бы замечательно, если бы не то, что в результате 3D2-ажиотажа на рынке практически исчезли квесты. А это, в свою очередь, самым неблагоприятным образом повлияло на экономику Финляндии (см. ниже).

Так что я решил не отменять 3D-экшны. И с тем заполз поглубже в ящик и уснул

...Итак, тонкий геополитический анализ, явившийся (как и любое произведение этого жанра) плодом ночного бреда Третьего Краеведа, показывает нам, что язва экшнов так глубоко проникла в организм мирового сообщества, что любая борьба с ней обречена на провал. Но если бы дело ограничивалось только тлетворным влиянием на общественную нравственность! Нет, как уже намекалось, засилье 3D и связанный с ним упадок остальных жанров губительно действует на экономику многих малых, но вполне цивилизованных стран. Подробнее об этом — в репортажах наших специальных корреспондентов (не правда ли, какая-то знакомая фраза?).

Кризис квеста и финская экономика

Не могу не направить свою краеведческую мысль в сторону намечающейся гибели или, по крайней мере, продолжительного коматозного состояния жанра квестов. Как нам стало известно из сверхсекретных источников, ныне финские спецслужбы крайне озабочены вопросом восстановления жанра в правах (и отчасти именно поэтому борются с другими игровыми жанрами, о чем уже написал наш Третий). Сейчас объясню почему.



Как уже говорилось, квест, вообще говоря, — национальная финская игра. Действительно, вы можете представить себе финна за истреблением монстров в «Кваке»? Я — нет. А вот медленно, спокойно, под завывание метели за окном распутывать непонятки в «Санитариуме» — в самый раз. Но не только забота о культурном досуге соплеменников движет финскими чекистами в их нелегкой борьбе с засильем real-time стратегий и 3D-экшнов. Ими движет забота о родной экономике, оказавшейся, в определенной мере именно из-за коматозного состояния квестов, в страшном ступоре.

Дело в том, что, как показала экспертная оценка, уменьшение удельного веса квестов в общем потоке продукции игровой индустрии привело к падению экспорта бумаги из Финляндии на 3,982 процента. Что такое три процента, скажете вы. Во-первых, скажу я, не три, а почти четыре, а во-вторых, при учете объема бумажного экспорта эти четыре процента выливаются в такую сумму в ролетоннах, что даже написать страшно. По самым скромным оценкам, без работы остается примерно 8192,7 финна, не считая их жен и детей. В результате всем приходится платить пособие по безработице, что выливается в большие потери для бюджета (цифры в конкретных финских марках засекречены).

Финские спецслужбы крайне озаботились проблемой снижения экспорта и попытались выяснить связь его с квестами. И тут все оказалось просто. Как вы обычно проходите квест? Правильно, по солюшну. А где вы держите этот солюшн? Кто-то, конечно, предпочитает выходить из игры и смотреть его в другом окне на экране, но это не круто и характерно только для нашей отсталой страны. А вот финские парни, а вместе с ними и весь развитый мир предпочитают распечатывать солюшны на финской бумаге и держать их под рукой во время прохождения квеста, чтобы все делать без отрыва от производства. А поскольку квестов теперь стало мало...

Мало того. Как нам удалось выяснить, специально засланные финские агенты намеренно пишут крайне длинные солюшны по очень простым играм. Например, некто Мюлли Мякконенн написал полное прохождение... чего бы вы думали? «ТЕТРИСА»!!! Труд весит 142 тысячи знаков. Начинается он так:

«Tetris uutisryhmaan lahetetaan jalkikateen ilmoitukset isommista ennakoimattomista katkoista. Ohjaamme sinne myos osan Tetris verkoista tulevista ilmoituksista. Uutisryhman voi tilata...»

Если давать вольный перевод, то получается примерно вот что:

«Тетрис» — игра для сильных нервов и горячих мозгов. Если немного пофантазировать, во время игры вы можете представить себя за рулем современного сверхзвукового самолета, а падающие фигурки на экране — как простую зрительную галлюцинацию, вызванную частыми перегрузками. Или хоккеистом Лехтяненом, смело рвущимся к воротам шведской сборной с целью закатить туда шайбу, но в последний момент получившим по лбу клюшкой от нечестно играющего защитника Карлссона — просто вместо полагающихся звезд у вас из глаз сыпятся квадраты и прямоугольники, и если вы их не сложите в линии, то наша сборная проиграет... И кому!!! Шведам!!! Неужели такое можно допустить?» Ну дальше в том же духе.

А вот цитата из середины солюшна где-то с 92-й тысячи знаков:

«...нажмите кнопку «вправо»». Фигура на экране сдвинется на одну клетку вправо. Нажмите кнопку "вверх" два раза, чтобы L-образная фигура повернулась кверх тормашками ногой вниз. Если вы все сделали правильно, то сейчас эта фигура должна своей ногой заходить прямо в соответствующую шахту в конструкции, собранной нами до этого внизу. Нажмите кнопку "вниз". Вы должны услышать приветственный писк и увидеть, как две линии исчезают с экрана. После этого сверху начнет падать еще одна фигура. Если это фигура Т-образной формы, то пропустите следующий абзац, если I-образной, пропустите два, если S-образной — то три, а если L-образной, читайте дальше.

Нажмите кнопку "вправо" один раз. Фигура должна теперь двигаться вниз своей длинной стороной, как бы лежа на боку. Нажмите кнопку "влево" три раза, чтобы подогнать фигуру к самому краю стакана. Нажмите кнопку "вниз". Если все правильно, фигура должна аккуратно лечь в левый угол короткой ногой вверх. Пропустите два абзаца.

Если фигура Т-образна, нажмите "вправо" два раза...». И так далее.

Бедный финский парень Мюлли Мякконенн (он, конечно, на самом деле не бедный сотрудник финских спецслужб) вынужден был так вот извращаться и столь тщательно проходить «Тетрис» с одной-единственной целью: заставить народ во всем мире больше потреблять финской бумаги. А были бы до сих пор в почете у разработчиков квесты, все было бы куда проще: солюшны писались бы сами, без помощи спецслужб, потому что на них был бы большой спрос.

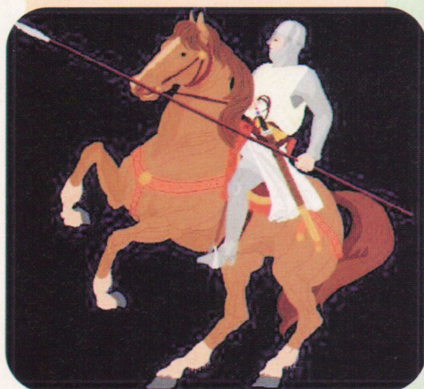
И потому я присоединяюсь к гласу финской экономики: разработчики и издатели! Дорогие и любимые! Ну, пожалуйста, ну сделайте же вы десяток-другой в меру сложных и длинных квестов! Без вас же вся финская экономика загнуться может! И ведь мы с вами знаем, что сделает финская экономика. Она недопроданную бумагу будет в свою салями пихать по старинному русскому рецепту и нам же продавать.

А посему, чтобы не жевать вскорости бумагу, нам всем надо срочно объединиться и потребовать от разработчиков немедленно заняться изготовлением новых квестов и вывести, наконец, этот почетный жанр из состояния спячки!

...На самом деле ситуация еще более запущена, чем кажется Второму Краеведу. То есть мы, Краеведы, думали: запущеннее некуда. Но тут к нам в ящик ворвался пресловутый Александр Казаков, прямо с вокзала, и принес тревожные вести: с берегов Финского залива он невооруженным глазом наблюдал следы самого натурального заговора...**

Руки прочь от стратегий!

...Если бы, если бы только квесты! Нет: глобальный заговор заокеанских акул игрового



бизнеса предусматривает опускание вообще всех более-менее полезных для экономики Балтийского региона игр и замену их на сплошные 3D-шутеры.

Возьмем хотя бы те же пошаговые стратегии. Жанр крайне полезный для экспорта стран Балтии. Действительно, в стрелялку не поиграешь, расслабившись, с рюмочкой «Финляндии» или чашечкой кофе с ликером «Vana Tallinn». Истинными ценителями этих традиционных продуктов Балтийского экспорта являются лишь стратеги и квестоманы, а их все меньше и меньше... Мало того. Человека, просидевшего всю ночь за стратегией, так и тянет на утро заняться чем-нибудь активно-полезным: дом отремонтировать, крышу там покрасить или на лыжах, например, покататься... А человека, просидевшего всю ночь за шутером, может на утро тянуть только взять ружье и поохотиться на соседей. Таким образом, с гибелью стратегий опять же сокращается рынок активного туризма, краски «Тиккурила» и прочих стройматериалов, коими так славна Финляндия...

Может быть, вы думаете, что пошаговые стратегии умирают естественной смертью и заговор тут ни при чем? Щас! Вот вам примечательный факт: в этом году нас вдруг решили «порадовать» одновременно тремя (!) сиквелами «Цивилизации». Это же очевидная провокация: предполагается всех самых верных и стойких «цивилизаторов», оставшихся еще на своем посту, так закормить этими копиями, чтобы даже их от «Цивилизации» и всего на нее похожего стало бы тошнить. А много ли вы видели в последние годы свежих, оригинальных, самобытных стратегий? Не-ет, тут явно видна чья-то злокозненная рука...



...Но мы не были бы такими маститыми, закоренелыми и отпетыми Краеведами, если бы у нас не нашлось адекватного (хотя и несимметричного) ответа на заокеанские шутерные происки. Разумеется, издателям надо издавать больше игровых журналов, и сами эти журналы должны быть ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ И ТОЛСТЫЕ (Отметим, кстати, в этой связи наш родной «MegaGame»!). А всем геймерам доброй воли надо эти журналы активно покупать; таким образом мы поддержим финский бумажный экспорт, несмотря на происки империалистов. Кроме того, все эти журналы должны занять, наконец, принципиальную позицию в отношении 3D-action. Мы понимаем, что наступить на горло собственной песне — тяжело. Что там; мы не нашли в этом вопросе поддержки даже в собственной редакции (злые пособники заморских шутерников немедленно начали грозить рубашкой с длинными рукавами и комнатой с мягкими обоями... подумаешь... первый раз, что ли...). Но как пример такой правильной позиции, все же приведем проект инструкции по написанию журнального обзора по 3D-шутерам.

P.S. Автор инструкции пожелал было остаться неизвестным, но мы его желание не уважили; страна должна знать своих героев! И мучеников...

3D-action must die!

Руководство по написанию ревивов

Кирилл Алехин ака Мазай... или Маздай (то есть совсем даже другой Кирилл Алехин, не наш даже совсем!)

Любой йог, Чук или Гек вам скажет, что правильный настрой на дело — уже половина дела. Так что перед тем, как раскупорить коробку с диском (про всякие подделки с Митинского мы даже и не говорим — наверное, потому что ни разу в руках не держали), внимательно осмотрите полиграфию в поисках помятых на складе уголков, смазанных красок и недоброкачественностей. Не нашли? Ерунда! Поверьте, кто ищет — тот найдет, в крайнем случае помните уголок сами. Как? Шмякните со всей коробкой об стол... Слушайте меня — я знаю, сам так не раз проделывал.

Теперь нашли?! Я знал, знал! Сосредоточьтесь и очень-очень зло подумайте: «Эти гадкие разработчики пытаются нас обмануть, всучив поганый товар!». Подумайте еще раз. «бить, но не сильно», лучше вернитесь к началу статьи и прочтите вступление все еще разок.

Ах, вас мучают угрызения совести? Вы можете мне не



И еще. Мантра называется. После пяти минут подумываний, почесываний и пошмякиваний запускайте лучший в мире текстовый редактор NotePad лучшей в мире операционной системы Windows 98 и начинайте статью. Острую, как соус чили, и разгромную, как битва под Полтавой. И не перепутайте, а то не напечатаем!

Извечного философского вопроса «бить или не бить?» перед вами, понятное дело, стоять не должно. Даже если вы ищете лазейки в виде варианта поверить, но я про них слышал. Так вот, совесть — это лишнее. Тем более, что у всякого критика есть минимум три законных обоснования своей деятельности. Во-первых, критика справедливо (или не очень, как получится) показывает недостатки товара покупателям. Во-вторых, она укрепляюще действует на автора, который в следующий раз обязательно учтет все наши с вами замечания и сделает все намного лучше. И в третьих, есть шанс, что следующего раза просто не будет. Достичь этого трудно, но можно. Этому, кстати, мы и пытаемся вас научить.

Итак, вот вы раскупорили игру и начинаете знакомство. Внимание! Подмечать недочеты нужно уже на уровне инсталляции! Игра просит 200 Мбайт на винте?! Смерть! Она пытается всучить вам DirectX? Смерть!!! Ах, она еще и униженно просит перезагрузить компьютер? Смерть, смерть и еще раз смерть! ЧТО-О? Она желает акселератор? А эксгуматор она не желает?

При должном подходе к делу в трех шутерах из четырех вы даже не увидите менюшку. Но иногда не везет, и игра инсталлируется... Нет, не нормально — такого слова в вашем словаре быть не должно. Удовлетворительно.

Если игра дошла до стадии заставки, придется собрать волю в кулак и заняться ей поплотней, чтобы другим не повадно было.

Заставка. В первую очередь опускаем качество картинки. Если придраться не к чему — накидываемся на безыдейно-порнографическое (можете меня цитировать) содержание и отсутствие сюжета. Такую бирку можно прилепить к любой стрелялке.

После заставки начинаем ползать по меню? Щаззз! Никто никуда не поползет — вы даже надписи на кнопочках не должны читать! Но если уж прочли, не забудьте пожурить разработчиков за стандартность и отсутствие оригинальных опций, особенно за надоевшую и совершенно неуместную кнопу New Game. Дескать, вот ведь гады, слизали идею с хитов прошлого... Но на new game мы все равно тыкнем. По моим наблюдениям, абсолютное большинство багов тщательно собраны, и именно там.

Итак, игра. Раздолье для критика и ужас для разработчика. Разумеется, она клон Doom'a, подражание Quake и неоригинальная перепевка «Вольфенштейна» (эх, жаль, ничего подревнее не вспоминается; если вдруг вы вспомните — пишите смело!), а симуляторы похотливых мужичков — от заветного и регулярно играемого PornTetris. Если вдруг там имеется какая-то помесь жанров типа action/RPG — тем хуже. То есть чужих идей в два раза больше.

Дальше идут технические детали. Со звуком все просто - ну НЕ НРАВИТСЯ он, и все тут! Ну не люблю я Fear Factory или Queen (нужное подчеркнуть)! Не люблю и вам не советую!

Графика — чуть сложнее. Тут появляются сложности. Сейчас 3D начали клепать на совесть. Положение спасает только песенка про «дикие тормоза» (с) и отсутствие у вас несчастного, жлобского девайса под названием 4D-пикселератор. Читатель смахивает сочувствующую слезу и... верит. Что и требовалось доказать. Да, еще не забудьте «разваливающиеся полигоны» и «залезание персонажа в стены». Что, не хочет лезть? Все равно пишите: бумага, она терпеливая, терпеливее ее только читатель игровых журналов.

Управление, оно же интерфейс, неполноценно по определению. Комбинация похожа на кваковскую — позор! Комбинация не похожа на кваковскую — must die и «кто в это станет играть»! Управление мышкой — ну все. Доставайте гвозди и молоток... В общем, с этим тоже разобрались.

«В свете всех вышеперечисленных особенностей геймплей выглядит достаточно оригинально — герой все же способен передвигаться...» (цитата из ревью). Ага. Так пишем про всех и каждого. Не забывая ласково пожурить девелоперов за убогий (О! Ну какое же это универсальное слово!) AI, кривость уровней и (в обязательном порядке) скучность игрового процесса в целом. Друзья! Наш труд почти закончен! Осталось только найти какую-нибудь особо смачную деталь, как-то: отсутствие мультиплейера или бесконечный, скрывающий весь уровень туман, и запихнуть ее между строчками «Общее впечатление от игры было бы не столь уж и ужасным, если бы не...» и «Именно поэтому я и не рекомендую вам приобретать этот продукт». Идеальный обзор готов, и эффект от него превзойдет все мыслимые ожидания.

Так что пишите, пишите, пишите нам, но только не надо жаловаться, что иногда все же выходят хорошие шутеры. Мы про это слышали, и вы даже представить себе не можете, как нас это угнетает...

Василий Балуев

Игры в моей жизни



Ха, спросили. Да, скажу честно, в моей жизни были игры. И какие! Играть, если подумать хорошенько, я начал еще в восемьдесят каком-то году, когда ходил на курсы изучения Бейсика. Язык такой был, программирования. Так при этих курсах добрые дяди устроили развлечение для малолетних компьютерщиков. Платишь 10 рублей и на целых три часа получаешь в свое распоряжение монитор, клавиатуру и кассетный магнитофон. А потом тебе еще показывают мультики и кормят булочками с чаем. Красота.

А потом детство пролетело, и пришла пора более серьезных игр. Но странно мне иногда читать строки редакторов и авторов игровых журналов. Извиняюсь, конечно, но кому нужны все эти ваши знатные три-де-эф-иксы с миллионами полигонов, технологии имени моушен-каптуре, трехмерные игровые манипуляторы и мониторы размером с окно? У игры есть всего несколько показателей: красота, простота и играбельность, или, говоря по-заморски, gameplay. И, складывая эти три параметра, можно и нужно решать, какая игра достойна существования на «харде». Ну да ладно, это так, лирическое отступление. А теперь перейдем наконец к той самой игре, которую можно назвать игрой всей моей жизни.



Детское пристрастие к игре в солдатики, наверно, слишком сильно отразилось на моей психике, но в одном я уверен: если меня вдруг разбудят посреди ночи и спросят, за какой игрой я хотел бы провести остаток своей недолгой жизни, то я без сомнения ответил бы: за Soldiers at War. Что бы там ни говорили любители псевдотрехмерных шутеров, которые, вероятно, еще в детстве обожали носиться друг за другом с палками, изображающими огнестрельное и колюще-режущее оружие, а в прошлом году я провел на Средиземном море три совершенно незабываемые недели. Почему незабываемые? Вовсе не потому, что прямо с балкона я мог нырнуть в прозрачно-голубую воду, не потому, что солнце парило, как в микроволновке. Просто перед отъездом я купил себе ноутбук и первым делом установил на него эту великую игру. И, когда родственники мои резвились в воде, как ополоумевшие дельфины, а потом, как тюлени, валялись на пляже, я сидел в прохладной тишине номера и наслаждался ИГРОЙ. А потом выходил с ноутбуком из отеля, садился в ближайшем кафе, брал холодное темное пиво «Старый козел» (попрошу не иронизировать!) и наслаждался еще больше. Что может быть лучше хорошей игры под хорошее пиво? И не нужно никаких мониторов, ускорителей, замедлителей и прочих извращений игрового процесса. Ноутбук на колени, запотевшую кружку в руку — и вперед, бить немецких оккупантов.

Нет, дело не в том, что в младенческом возрасте мне не довелось покомандовать войсковыми группами оловянных солдатиков. У меня не было деревянных игрушек и скользких подоконников. Зачем мне нужны армии из десятков «Мамонтов» и сотни гранатометчиков? Мне не интересно носиться сломя голову по виртуальным коридорам, каждую секунду ожидая гранатометного залпа в спину. Я не хочу бороздить голубые небесные просторы или серые улицы городов. Нет, дайте мне маленькую, мобильную такую группу спецназа, разрешите их обувать, одевать и, вообще, холить и лелеять. И я буду практически счастлив. Вот только одно «но». Как я уже говорил, игра должна быть красивой и простой. То есть варианты вроде «Аллодов» или Baldur's Gate, а тем паче SWAT 2 не проходят. Вот первый SWAT был еще ничего. А что можно во втором разглядеть? Ну как я могу сопереживать героям, которых с высоты птичьего полета и видно-то с трудом? А потом, что за бред, кто сказал, что управление взводом должно быть сложнее, чем самолетом? С небольшим натягом Soldiers at War можно периодически заменять на Jagged Alliance или Fallout.

Практически больше ни в одной игре я еще не встречал столь высокого уровня сопереживания. Именно так — «сопереживания». Всякие там эффекты присутствия, виртуальная реальность и пр. — это чепуха на постном масле зарубежного производителя. В играх «от первого лица» сопереживание практически невозможно. То же самое относится и к играм в режиме реального времени (простите, поклонники «Диабло»!). Каким образом можно посочувствовать управляемому тобой герою, когда ты вынужден вертеть в разные стороны мышкой, одновременно давя на «горячие клавиши»? Зато когда вы реально видите, как истекает кровью не просто кучка пикселей на экране, что происходит в C&C и иже с ним, а страдает великолепно знакомый вам человек (вы же его сами выбирали из множества ему подобных, одевали, снаряжали, разве что письма и подарки на фронт не слали), сердце разрывается. А потому приходится или расти до уровня псевдоэкстрасенса, то есть предугадывать, в какой ход и откуда выстрелит противник, или перезаписываться как можно чаще. Зато когда вы прошли уровень, не потеряв ни единого бойца, вот тогда можно вздохнуть спокойно и погладить себя по взмокшей от напряжения голове. Поверьте, это вовсе не то, что гнать друг на друга волны «Мамонтов» или меченосцев.

Несмотря на то, что с момента выхода Soldiers at War пролетело уже больше года, она до сих пор лежит у меня на компьютере. Там я храню самые «горячие диски», удостаивающиеся чести быть периодически установленными в директории Games. И с нетерпением жду продолжения, дабы с не меньшим удовольствием провести еще пару недель этим летом. Боюсь только, что разработчики не собираются прислушиваться к моим желаниям, поскольку информации о выходе второй части Soldiers at War пока не поступало.